# 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

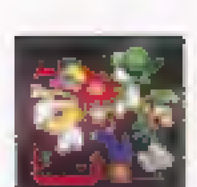
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.45
天外魔境 第四默示录 PSP
黑客计划 觉醒 NDS
勇敢的故事 我的记忆与祈愿 NDS
火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队 NDS
加勒比海盗 亡灵财宝 GBA
两大NDSL烧录卡评测报告
——G6 Lite正式版完全评测
——EWIN2 NDS游戏专用版火速评测
卷首特报
怪物猎人 携带版 2nd PSP
期待续作震撼公布，详细情报一举公开

for NINTEND NDS/lite

# EWIN2

BURN DREAMS AT WILL

让游戏轻松一点



NDS游戏支持度100%

自弹卡座插拔轻松

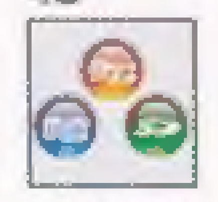
存档自动备份系统，多游戏存档不冲突

万能锂离子电池，存档安全可靠

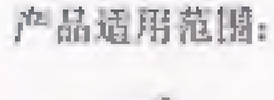
钽电容滤波电流更纯净

PCB电路板沉金倒角工艺，

PS材料精美外壳（Lite版外壳喷UV设计）



全面支持三种存储卡



深圳市启程电子有限公司
代理批发热线：0755-21257032 13714526060
传真：0755-26452506 业务QQ：386451571
E-mail:szqichen@yahoo.com.cn


诚招各地代理经销商

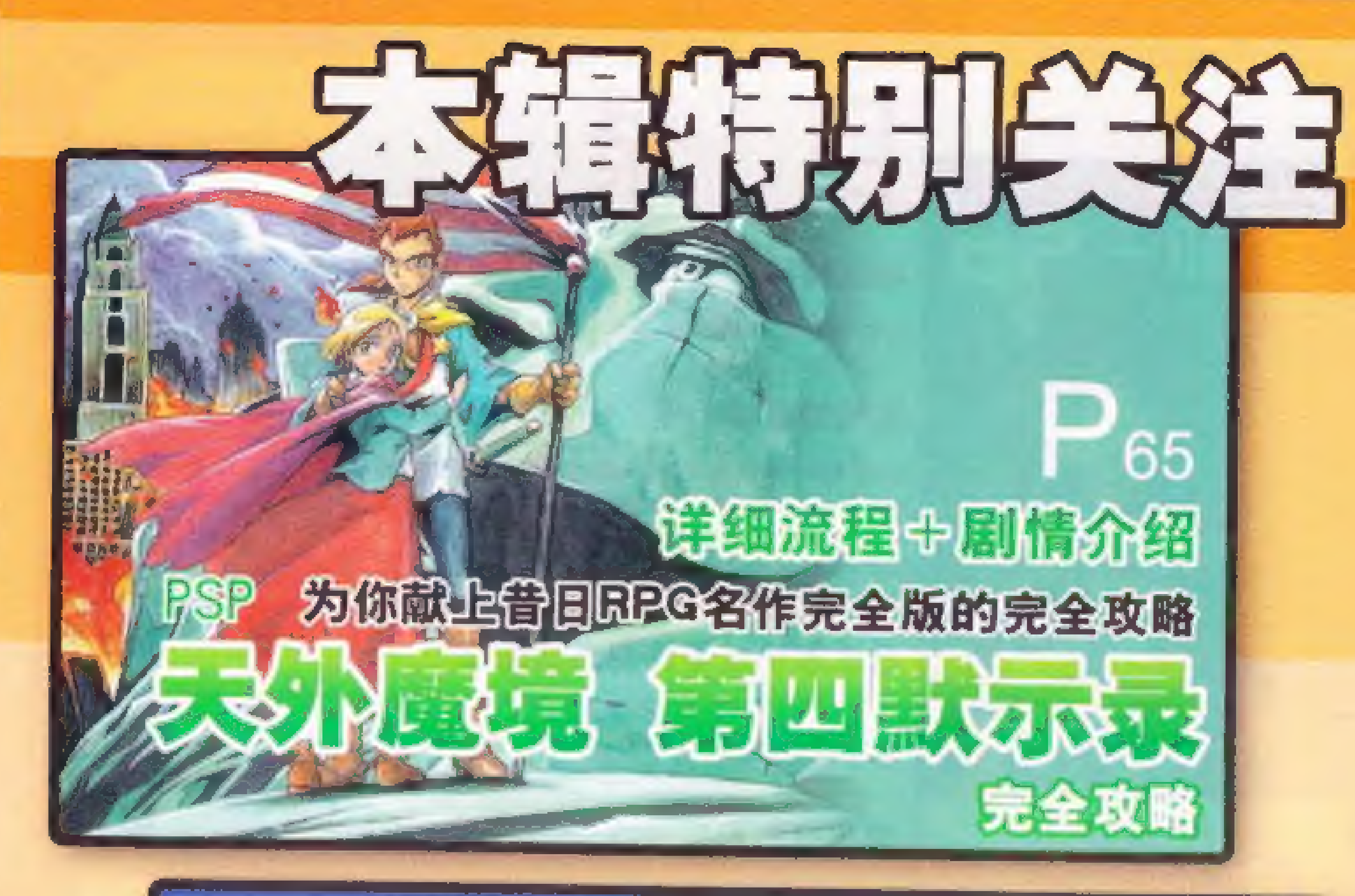
levelup.cn

# 动漫游模型时尚志

128页大16开时尚志＋《FATE》精选CD

实用＋观赏＋收藏 三位一体

# 本辑特别关注




PROJECT HACKER
プロジェクトハッカー
覚醒

P80

新概念犯罪

电脑与网络的精英

NDS推理游戏佳作

## 黑客计划 觉醒 NDS

五大案情全程解析

传奇海盗杰克·斯派罗的神鬼奇航！

## 加勒比海盗 亡灵财宝 GBA

剧情流程攻略

游戏系统图文解说

传奇宝藏位置一览

P116

美术总监：吴松

# 掌机王Sp Vol.45

本辑赠品

《怪物猎人 携带版》大幅海报

口袋光环 VOL.45

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

# 目 录

# CONTENTS



### 游戏类型说明

### 游戏索引

**怪物猎人 携带版 2nd**

PSP

文 LKY

卷首情报

# PSP上新的狩猎生活又开始了！

作为本作最具代表性的装备——雪山装备终于公开了，本作的舞台是在雪山上的小村，所以猎人的装备也因此发生了变化。

# 新的据点是雪山之村

[illegible]

## 谜一样的白烟

[illegible] 了表现出温暖的生 [illegible] 而设定出的地点 [illegible]

## 钟楼一样的高大建筑

[illegible]

## 被雪覆盖的蓝色石碑

[illegible] 有什么特别的 [illegible]

## 猎人的住所

[illegible]

## 路边的各种商店

[illegible]

## 由怪物拉着的货物车

[illegible]

## 从山脚到山顶的升降台

[illegible] 过升降台来 [illegible]

为了抵御山上的 [illegible]，村民们平时都穿着厚厚的防寒服。

波凯村的村长是 [illegible] 婆婆，拥有渊博的知识。 [illegible] 也是龙人族）跟前作一样，玩家要在她这里接受村子的委托任务。

# 传统设施依然健在

## 农场

[illegible]

## 猫厨房

[illegible]

▲在前作中出现[illegible]

充满了雪国风情的猫厨房

## 其他的设施

[illegible]

### 训练所

训练所任务是使用限定装备和道具去挑战怪物的特殊任务 在《MH2》中作为"狩猎演习"登场，在本作中会有什么新变化呢？

### 双人探索

通过收集道具来获得点数的模式，前作中只能由2人组队完成 本作会不会允许更多人参加呢？

# 由雪山开始的猎人生活

作为《MHP 2nd》的主要[illegible]雪山，在《MH2》中也有出现[illegible]在《MH》中的雪山是在游戏中后期才出现的，[illegible]在《MHP 2nd》中[illegible]是最初进行狩猎的[illegible]。[illegible]《MH》[illegible]了[illegible]。在《MH》[illegible]，[illegible]在《MHP 2nd》[illegible]，[illegible]在进行任务时[illegible]会[illegible]的变化。[illegible]游戏[illegible]的[illegible]“[illegible]”“[illegible]”这样的[illegible]。[illegible]

## 与《MH2》不同！地形发生了变化

▲[illegible]季节的不同，怪物的生息也会发生变化

▲[illegible]的[illegible] 在《MH2》中这里只有高低差，如果掉下去之后便不能爬上来了。[illegible]在《MHP 2nd》中，这里[illegible]有了凹凸，即使掉下去也可以再爬上来

▼雪山[illegible] 雪狮子[illegible]MH2的人[illegible]

▲除了雪山外，本作中登场的地图还有密林、沼泽地、火山、森丘等等，而《MH2》中的古塔和战斗街同样也会出现

## 传说的古龙种

▲雪[illegible]风翔龙蜕下的壳，如果带有铁镐的话可以采集

# 使用巨大的武器战斗吧！

使用[illegible]大[illegible]的[illegible]《MH》系[illegible]的[illegible]大魅力[illegible]武器种类[illegible]“[illegible]”“[illegible]”“太[illegible]”“[illegible]”“[illegible]”“[illegible]”和“[illegible]”等[illegible]种，而本作将会[illegible]有《MH》[illegible]的“太刀”“[illegible]”“[illegible]”和“[illegible]”[illegible]种武器[illegible]《MH》[illegible]，[illegible]《MH》[illegible]，武器[illegible]大大提升

## 利用气刃斩发动必杀一击

## 太刀

[illegible]突刺和斩杀动作[illegible]连续而华丽的攻击[illegible]并且可以发动大威力[illegible]蓄力斩[illegible]但是不能进行防御

## [illegible]的利[illegible]

## 弓

[illegible]

## 通过[illegible]

## 狩猎笛

外形[illegible]但[illegible]吹奏[illegible]附加各种[illegible]是[illegible]辅助型武器

## 铳枪

## [illegible]击[illegible]

铳枪是长枪和弩的结合体[illegible]它既能够像长枪那样突刺攻击[illegible]又能像弩那样发射各种子弹攻击远处敌人[illegible]属于远近皆能的武器，而且铳枪还有一招特别的攻击方式——龙击炮，威力巨大

# 探悉本作更多情报

## ——《MHP 2nd》制作人访谈

**辻本良三（中央左）**

《MH2》的制作助理，本作的制作指挥。

**一濑泰范（左）**

前作《MHP》的导演，这次也同样担任本作的导演。（喜欢双人探宝任务）

**藤冈要（中央右）**

本作的导演，是“《MH》系列”的制作核心人员，担任世界观设定。

**小岛慎太郎（右）**

“《MH》系列”的企划人，也担任怪物设计。

### 体现出掌机特有的轻松

### 追加全新的武器防具以及派生路线

### 任务以外的东西也能下载

小嶋 ……，在《MHP》中……任务，……玩家之间可以比拼完成时间以及获得的……

辻本 ……"工会卡片"（ギルドカード）的项目中增加一些新东西。"工会卡片"上面会记录着你每一阶段的足迹，看着卡片……

## 系统方面是《MHP》的进化形

一濑 ……

藤冈 ……他基本是相同的。……的村子在山上，所以就没有了像草原村那样的港口。但农场还是有的。

村子还能像《MH2》那样发展吗

一濑 不行了。村子已经不能发展，但是农场……扩建的要素……

藤冈 ……所以没有扩大发展……农场中。……以生活、打猎为目的就够了。

本作与《MH2》不同的地方多吗？

一濑 ……是以《MH2》的素材为基础的，但作为游戏来说，是在《MHP》的基础上进化而来的。我们选择《MH2》中合适的部分放入到《MHP 2nd》中，并且进一步调整。

那么举例来说是什么样的部分呢？

小嶋 一个最明显的地方就是……

……会在《MH2》的基础上……

藤冈 ……基本与《MH2》相同

一濑 ……的特别奖励，这次……吧。（笑）

辻本 ……的。《MHP……

一濑 ……模式的……，详细的以后……

会有存档条件的联动要素吗

一濑 想加入这种要素，……

辻本 ……

现在正对情报做其他吧！

## 凶暴的新怪物是《MHP 2nd》的象征

这个大型的新怪物是飞龙吗

小嶋 啊！不是牙兽种……初代《MH》中的雄火龙……《MHP 2nd》的象征性怪物……

小嶋 ……

那么还有其他大型怪物吗

藤冈 是的，我们正在努力在这方面做……

……"2nd"了，……FANS……

小嶋 ……对于《MHG》追加了大量的……新动作，新加入的怪物也……《MH2》中新登场的怪物……请大家期待

辻本 ……本作成为工作……

藤冈 ……

# 掌机情报站 GAME POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

硬件 HARDWARE

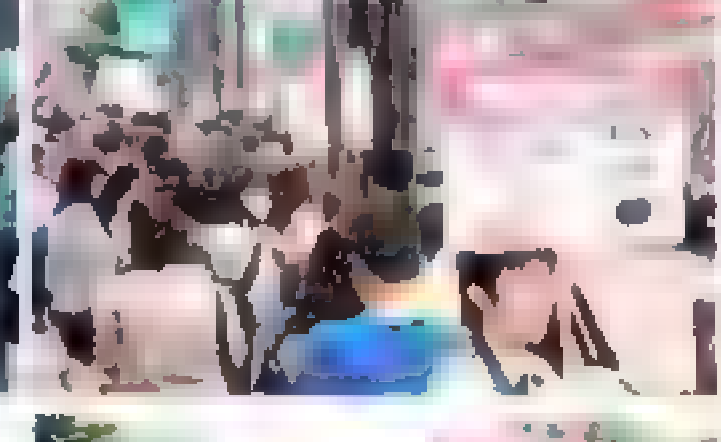
## NDS全球销量突破2100万，任天堂股价狂涨75%！

7月24日，任天堂公布了本财年第一财季(4月1日~6月30日)的财务报告。本财季，任天堂的净利润提高了10.2%，达到了156亿日元，而去年同期为141亿日元。任天堂第一财季的销售收入为1307亿日元，而去年同期仅为707亿日元，涨幅达85%。目前任天堂已经将本财年的盈利预期提高到830亿日元，此前任天堂估计的数字是650亿日元。财年销售收入预期也从之前的6000亿日元提高到6430亿日元。上一财年任天堂的销售收入为5090亿日元，利润为984亿日元。

任天堂业绩长红的主要原因是NDSL的热销。本财季，NDSL与NDS的总销量达到了454万台，是去年同期的3倍以上，其中NDSL销量约占八成。目前NDS的全球总销量已经达到了2127万台，创造了掌机历史上的一个新记录。任天堂预计本财年的NDS销量将会达到1700万台，软件销量可达7500万套。由于NDS在过去一年的持续热销，任天堂的股价在一年内已经上涨了75

由于NDS的强势热销，日本游戏市场出现了强劲的复苏势头。根据Enterbrain公布的上半年度日本游戏市场数据显示，截至7月2日，NDS在日本的累计销量已经突破了900万台。预计到8月底之前，NDS就可以在日本突破1000万台的销量。NDS在日本国内的销量依次为：3月份销量为56万台，4月为107万台，5月为79万台，6月为60万台。上半年日版NDS的销量为129万台，NDSL为260万台。在NDS的推动下，今年上半年，日本游戏软件销售额达到了2770亿日元，比去年同期的2070亿日元增长了30%。销量最高的游戏为NDS的《进一步成人脑力锻炼DS》，其销量为257万套。《最终幻想XII》以229万套的销量居于次席。在排名前10的游戏中，NDS占了7款，且全部由任天堂发行。

NDS的热卖也对美国市场起到了积极的推动作用。6月份，美国游戏市场销售额比去年同期提高了25%，达到了8.445亿美元，其主要原因是6月11日在美国上市的NDSL。仅仅用了19天时间，NDS+NDSL在美国的总销量就达到了60万台，比去年同期提高426%。在NDSL的促进下，NDS游戏软件销量也提高了28[illegible]份美国的掌机软件总销售[illegible]亿美元，比去年同期提高了4%。其中家用机游戏总销售额为17.3亿美元，降幅为4[illegible]掌机游戏销售额为5.961亿美元，涨幅为9%。



▲7月份在日本上市的粉红色NDSL再次引发排队狂潮　大批女性玩家争相购买

由于[illegible]，因此NDS在欧洲的[illegible]销量[illegible]《任天[illegible]万套，《[illegible]销量为[illegible]台。

| | |
|---|---|
| **硬件(NDS)** | |
| 日本 | 20万台 |
| 北美 | [illegible] |
| 欧洲及其他地区 | 6[illegible]万台 |
| **硬件(NDSL)** | |
| [illegible] | [illegible] |
| 北美 | [illegible] |
| 欧洲及其他地区 | 76万台 |

| | |
|---|---|
| **软件** | |
| 日本 | 908万套 |
| [illegible] | 438万套 |
| 欧洲及其他地区 | 489万套 |
| **新游戏数量** | |
| 日本 | 40款 |
| 北美 | 20款 |
| 欧洲及其他地区 | 25款 |

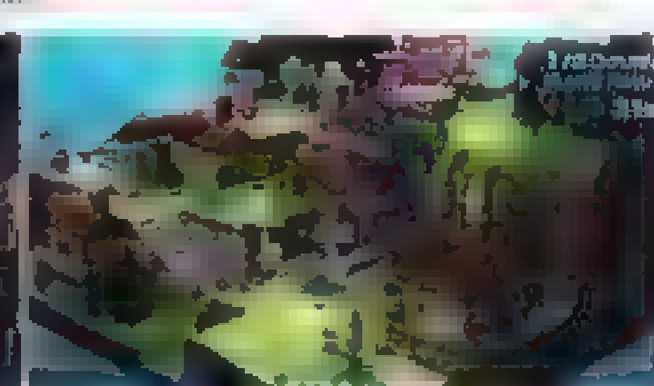
## 2006财年第一财季任天堂软硬件销售数据

| | |
|---|---|
| **硬件** | |
| [illegible] | 12万台 |
| 北美 | 70万台 |
| 欧洲及其他地区 | 50万台 |
| **软件** | |
| 日本 | 98[illegible] |
| 北美 | [illegible] |
| 欧洲及其他地区 | [illegible] |
| **新游戏数量** | |
| 日本 | 5款 |
| 北美 | 18款 |
| 欧洲及其他地区 | 30款 |

软件 SOFTWARE

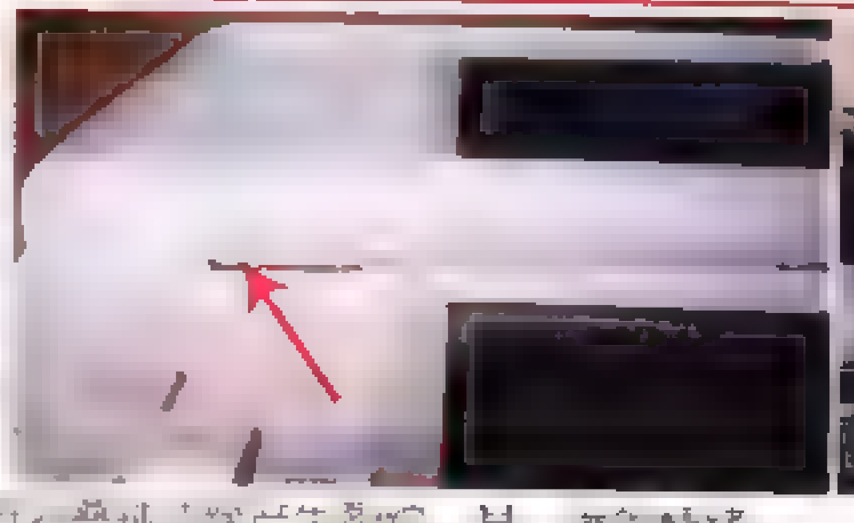
# Level-5原创S・RPG大作《圣女贞德》公布

[illegible]



硬件 HARDWARE

# 美版NDSL广受质量问题困扰

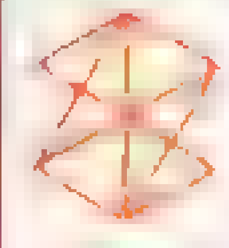


近日，北美出现了一则有关NDSL合叶部分塑料断裂问题的报告，北美地区有很多玩家反映[illegible]的NDSL在一段时间的正常使用后，上[illegible]会产生裂纹，甚至断裂的情况。[illegible]任天堂维修[illegible]修理，[illegible]使用不当，并[illegible]要求玩家[illegible]的[illegible]费。最初，任天堂[illegible]认上市的主机存在[illegible]质量上的问题，[illegible]声明[illegible]的[illegible]问题将提供免费维修，[illegible]的问题客户要[illegible]的[illegible]。[illegible]这[illegible]事件，由于[illegible]存在[illegible]质量[illegible]，[illegible]现存[illegible]新闻[illegible]。

[illegible]月[illegible]日，[illegible]也传出NDSL[illegible]抗议。终于在[illegible]月[illegible]日，[illegible]任天堂[illegible]重新发表了一份正式声明，[illegible]北美的NDSL只有[illegible]存在[illegible]的[illegible]天堂[illegible]维修[illegible]，[illegible]的质量[illegible]。

硬件 HARDWARE

# 微软掌机定名为“Zune”，细节公开！



之[illegible]媒体[illegible]微软[illegible]在[illegible]“A[illegible]”[illegible]，微软正式[illegible]的正式[illegible]为“Zune”，[illegible]开始，[illegible]将[illegible]。据报道，[illegible]系列产品将会是[illegible]音乐播放器，[illegible]所关心的游戏掌机，而[illegible]可能才是由Xbox之父[illegible]Allard开发的“掌机版Xbox”，Zune系列产品隶属于微软娱乐及设备部门，该部门的领导人正是Xbox[illegible]人Robbie Bach和J Allard。

目前微软并没有公布Zune的具体细节，不过有关Zune的传闻已经在国外传得沸沸扬扬。《Think Secret》声称有微软内部人士向他们透露，Zune将会采用400MHz的DSP处理器，而这对于音乐和影像播放来说配置实在是太高了一些，因此应该[illegible]，这里说的也有可能是Zune的[illegible]机型。从第一部机型的造型来看，[illegible]的[illegible]性不高，毕竟太少的按键很难[illegible]游戏操作[illegible]。Zune[illegible]，并[illegible]微软将[illegible]的[illegible]“Zune[illegible]”[illegible]日，微软就[illegible]了该域名。从名字上判断，该[illegible]微软“L[illegible]e Anywhere”计划的[illegible]Xbox Live有一定程度的互动。

▲Zune官方网站上古怪的宣传图片。

▲之前流传出来的Argo设计图已经被证实为Zune的实际造型。

硬件 HARDWARE

## 索尼参加美国漫画展公布PSP多项相关计划

最近在美国圣地亚哥[illegible]的Comic Con漫画展上出现了大量的游戏内容，索尼也在该展会上提供了不少游戏试玩，包括《[illegible]》《海豹突击队 火线小组[illegible]》等大作，并且公开了一些有关PSP的最新计划。

索尼表示，通过[illegible]无线通信功能，PSP将可以当作P[illegible]的无线手柄使用，并且PSP将会通过系统更新[illegible]进行某些互动。为了[illegible]PSP游戏，索尼目前正在进行PSP[illegible]研究与开发，PSP的新版网络[illegible]及[illegible]，[illegible]与无线网络运营商进行协商，[illegible]PSP直接观看的服务[illegible]大规模[illegible]下载服务也在考虑之中，[illegible]。

软件 SOFTWARE

## 《动物之森》电影版正式公布

《[illegible]动物之森》[illegible]的游戏，[illegible]《动物之森》[illegible]

电影版《动物之森》的[illegible]，其代表作为《[illegible]》，本片的脚本作者[illegible]之作的[illegible]人[illegible]

### 《GTA 罪都故事》

Rockstar日前正式宣布，PSP版《横行霸道 罪都故事》(Grand Theft Auto: Vice City Stories)将于10月17日发售，本作的售价为49.99美元，比一般PSP游戏[illegible]10美元。Rockstar并没有公布本作的细节，不过从公开的封面来看应该是《横行霸道 罪恶都市》的外传。

### 索尼蝉联最佳品牌

Harris Interactive发布的调查报告显示，Sony已经连续七年成为美国人心目中的最佳品牌，在该调查的总共12个年头里，Sony有9年成为最佳品牌，Sony也是今年惟一进入TOP 10的游戏相关企业。其余品牌依次为：戴尔、可口可乐、丰田、福特、本田、惠普、通用电气、卡夫、苹果。

### PSP侵权？

[illegible]夕法尼亚的Agere Systems公司最近向法院提出起诉，控告索尼的PSP、PS2、PS3等产品侵犯了他们的"无线本地网络设备"相关技术专利权并且索尼是在明知这些技术已经被他们注册的情况下故意侵犯其专利权，因此要求法院对其处以3倍处罚。索尼方面辩护说Agere控告的8项权利中的7项他们已经在1989年与AT&T与Lucent公司的交叉授权协议中获得，并且Agere当初在提交这些专利申请是隐瞒了重要信息，因此并没有拥有这些技术的明确所有权。

### 游戏王 申请吉尼斯记录

7月19日，Konami[illegible]王》系列"卡片全球销量已经达到了159.8亿张，目前Konami正在以"全世界销量最高的卡片游戏"为名申[illegible]

### Activision劳资丑闻

美国第二大游戏发行商Activision近日遭到了几名员工的联合控告，前Activision员工Cathi Canuti因对公司的加班制度提出质疑而被炒鱿鱼，一怒之下将前雇主告上了法庭。Canuti表示Activision[illegible]在违反劳工法，没有为员工的长时间加班支付加班工资。此前EA也曾爆发了劳资纠纷丑闻，后来以1490万美元和解。

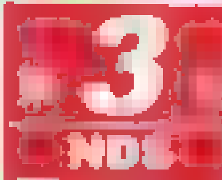
### 口袋妖怪 钻石·珍珠 发售情报

NDS重磅大作《口袋妖怪 钻石·珍珠》的发售日如今已经定为9月28日，同时还公布了两个版本的封面、主角的对手及反派势力、一些新的口袋妖怪以及相关的技能、特性等。此外，官方还从8月11日起开始举办预约宣传活动，[illegible]的版本会赠给玩家由海洋[illegible]出对应版本怪物的模型，两个版本同时购入或一次购买两个相同的版本，还能得到第三个神秘模型。有条件的玩家不要错过，详情请看本报的[illegible]

# 日本掌机软硬件周间销量榜

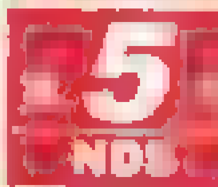
## 软件部分 SOFTWARE

**1 NDS 新超级马里奥兄弟**
ニュー・スーパーマリオブラザーズ
■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元
周间销量 13万2375台 累计销量 208万2434台



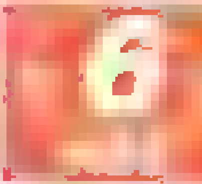
**2 PSP 铁拳：暗之复苏**
铁拳 ダーク・リザレクション
■NBGI ■FTG ■2006年7月6日发售 ■4800日元
周间销量 5万4764台 累计销量 5万4764台

**3 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 更一步成人脑力锻炼DS**
東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元
周间销量 5万2576台 累计销量 268万5542台



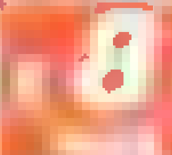
**4 NDS 洛克人ZX**
ロックマンZX
■Capcom ■ACT ■2006年7月6日发售 ■4800日元
周间销量 3万7136台 累计销量 3万7136台

**5 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS**
東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元
周间销量 3万1552台 累计销量 247万6820台

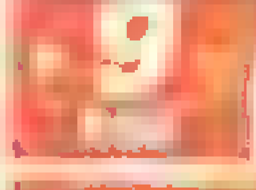


**6** [illegible]
瞬間 苦手な大人のDSトレーニング [illegible]
■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元
周间销量 2万8014台 累计销量 110万1166台

**7** [illegible]
[illegible]
■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元
周间销量 2万 480台 累计销量 297万 297台



**8** [illegible]
[illegible] DS
■Nintendo ■PUZ ■2006年4月27日发售 ■3800日元
周间销量 1万7443台 累计销量 68万4722台



**9** [illegible]
[illegible]
■SCEJ ■AVG ■2006年6月29日发售 ■4800日元
周间销量 1万6183台 累计销量 4万1049台

**10** [illegible]
デジモンストーリー
■NBGI ■RPG ■2006年6月15日发售 ■4800日元
周间销量 1万5166台 累计销量 9万6892台

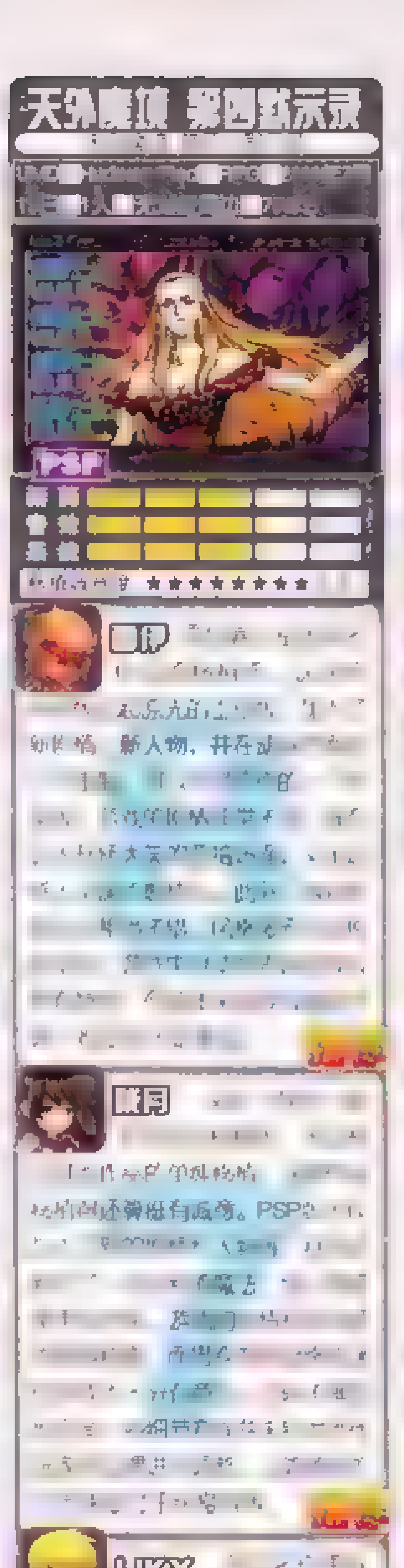
## 硬件部分 HARDWARE

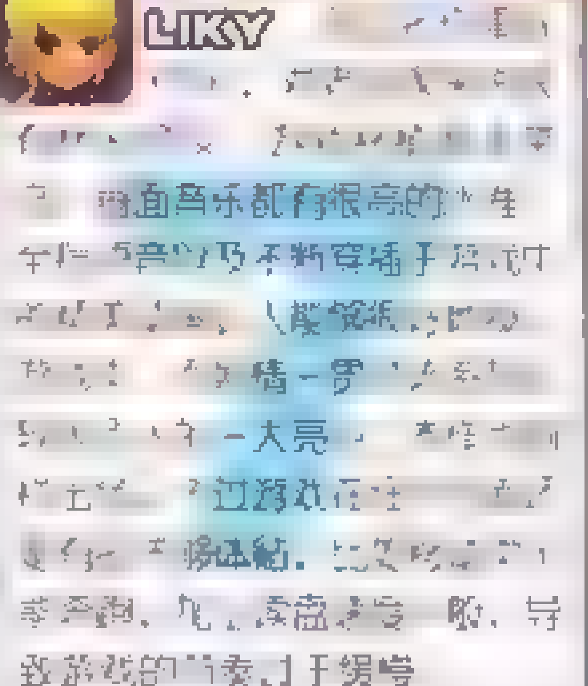
| 硬件名 | 周间销量 | 2006年累计销量 | 总销量 |
|---|---|---|---|
| NDSL | 12万4639台 | 288万5415台 | 288万5415台 |
| PSP | 3万92台 | 105万2425台 | 361万8170台 |
| GBASP | 2516台 | 21万8852台 | 585万5780台 |
| NDS | 1425台 | 129万5123台 | 639万7394台 |
| GBM | 1260台 | 11万5999台 | 51万844台 |

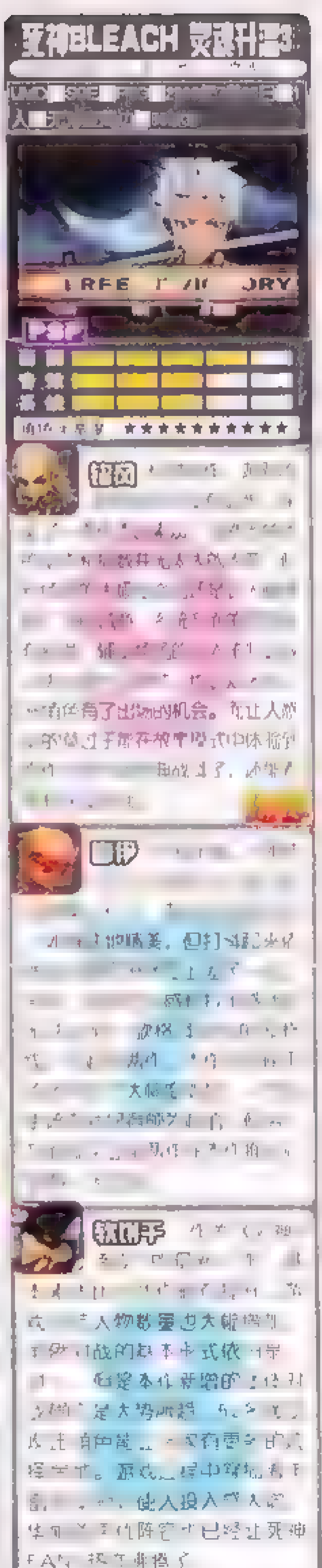
《铁拳》[illegible] 一款掌机格斗游戏来说还是 [illegible] 的。[illegible]《洛克人ZX》的首周销量 [illegible]。[illegible]《新超级马里奥兄弟》的累计销量已经突破了200万大关，并且在发售后两个月依然保持着每周10万以上的销量，[illegible]。

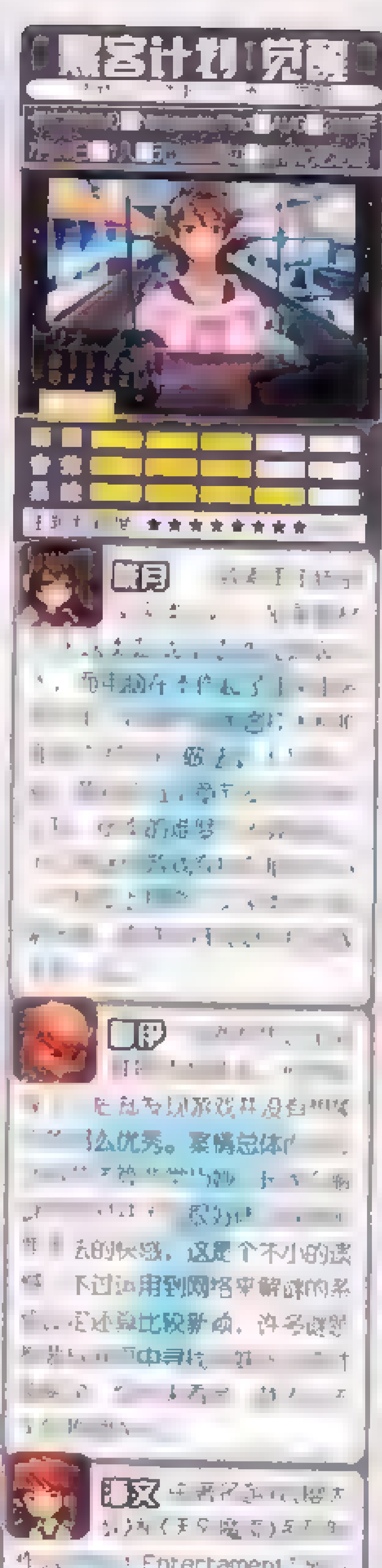
# POCKETGAMES GOLDEN EYES

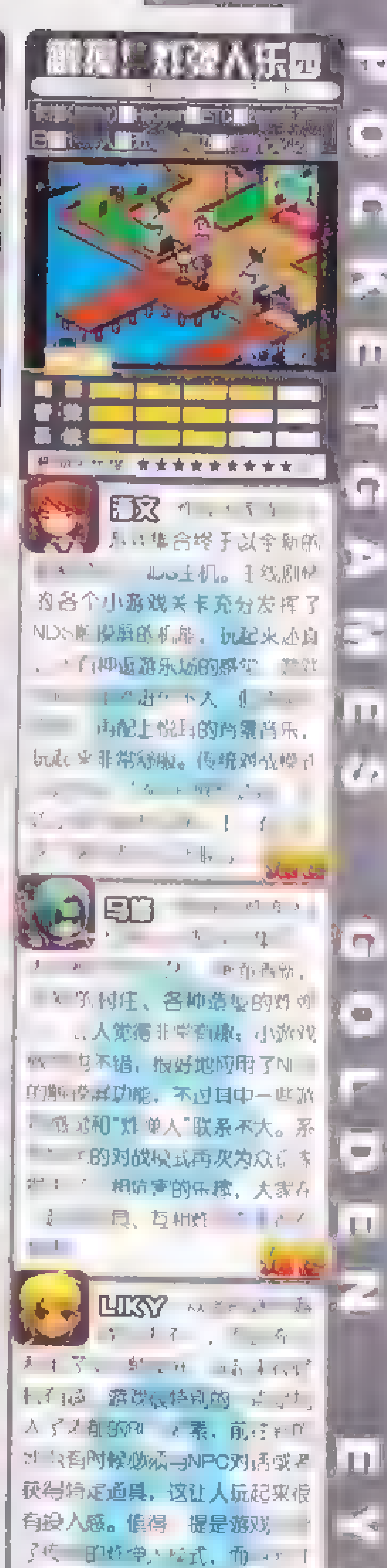
# 掌机黄金眼







## 火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队

**铃风**

作在这方面有了很大……，变得比较动听了。战斗系统方面更加完善，原著……的忍术以及小队配合……中得到很好的再现。

为一款RPG来说……

**晓月**

……有些魅力的反派角色就……戏的一个遗憾了，……的角色塑造得还算丰满……

**潇文**

……面、音乐等方面并没有太大……。如果仅仅作为一款单机游戏的话，……有些……最大的创新……战模式的加入。……玩家一较忍术高下……体会……才是本作最大的亮点。

## 黑客计划 觉醒

**晓月**

……

**影伊**

……没有以前那么优秀。案情总体……去的快感，这是个不小的遗憾。不过运用到网络来解谜的系统……还算比较新颖，许多谜题……中寻找……

**潇文**

……Entertament……努力的这款游戏，不论题材……创意上都有着独到之处……采用来模拟整个网络，……的形式……图形化，……完整的剧情……

## 翻滚！对战人乐园

**潇文**

……集合将了以全新的……主机。主线剧情为各个小游戏关卡充分发挥了NDS触摸屏的机能，玩起来必有……种身临游乐场的感觉……再配上悦耳的背景音乐，玩起来非常轻松。传统对战模式……

**弓箭**

……的村庄，各种造型的……人觉得非常有趣；小游戏……也不错，很好地应用了NDS的触摸屏功能，不过其中一些游戏和"对战人"联系不大。系……的对战模式再次为众……相抗争的乐趣，大家……、互相……

**LIKY**

……游戏很特别的……人……的……素，前……和……有时候必须与NPC对话或者获得特定道具，这让人玩起来很有投入感。值得……提是游戏……的……模式……对战……是……的好游戏。

# 大战略DS

◆元气◆大战略DS◆SLG◆2006年5月25日

◆1～2人◆无对应周边◆512Mb◆4800日元

◆推荐玩家年龄：全年龄◆日版

**黄金眼评分** 21

元气推出《大战略DS》，着实[illegible]笔者的意料，因为[illegible]上的表现[illegible]《大战略 携带版》[illegible]，因此下面的[illegible]SP版的《大战略 携带版》[illegible]。

[illegible]的战斗画面还是值得[illegible]的，[illegible]是在NDSL的显示下，而且游戏也尽可能地保留了战斗效果，虽然不如《携带版》那样完全3D，但给人感觉元气也算尽力了。有趣的是地图画面上的兵器，看起来矮矮胖胖，就像在PSP的[illegible]。

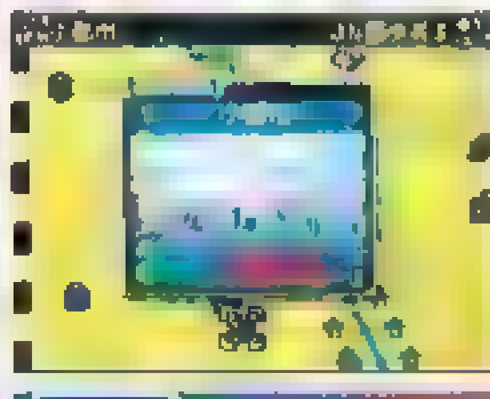
[illegible]

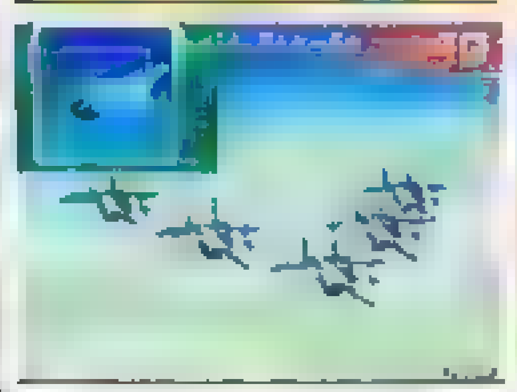
的中断，使原本[illegible]

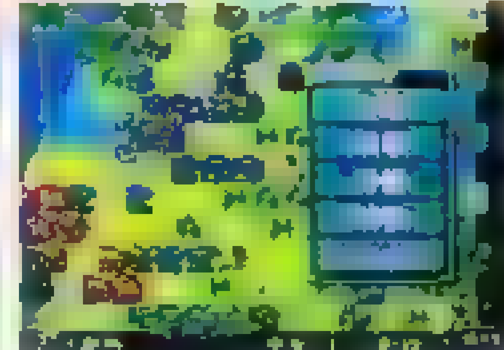
[illegible]大要素缺憾的，[illegible]气的《大战略》[illegible]

[illegible]《携带版》的不同

《大战略DS》的难度提升得[illegible]没有玩过PS[illegible]头几关就[illegible]苦。在中期，那种[illegible]为难的关卡[illegible]。一方面[illegible]方面作战[illegible]







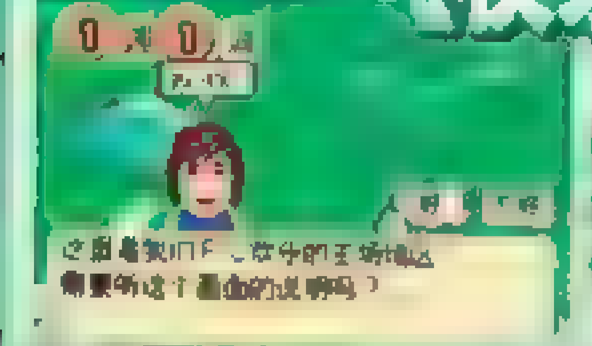
[illegible]两个选择，要么从头开始，要么将[illegible]头皮走下去。

与《携带版》相比强调大火力[illegible]的歼灭战术不同，本作[illegible]，了陷入礼奇袭战[illegible]要地形分析、路口[illegible]部分要九困难，这[illegible]

[illegible]，《携带版》[illegible]要么在[illegible]队步兵占领了补给[illegible]《大战略[illegible]》的友军就好多了，[illegible]作战，[illegible]智，但很少有被攻击[illegible]不大[illegible]

比起[illegible]台的《超级大战争DS》和移植[illegible]上的《大战略 携带版》，本作[illegible]，不过对于战争[illegible]爱好者而言，本作仍然是款值得用心去体验的游戏。

## 《快乐足球》汉化正式版



[illegible]日，[illegible]《快乐足球》汉化[illegible]正式版发布了。这个[illegible]在[illegible]上[illegible]了大[illegible]文本[illegible]了[illegible]，可以转回本来的日文队名。

[illegible]是全心全意地在汉化这个游戏，希望做到尽量完美的[illegible]。[illegible]

## 《逆转裁判 复苏的逆转》汉化测试补丁

[illegible]在掌机天堂论坛（http://www.[illegible]）[illegible]。游戏[illegible]测试补丁[illegible]发布[illegible]补丁相比，还是这样更让玩家有自观的感受。

[illegible]文本导入了进去。[illegible]已达100%，[illegible]化组合作进行[illegible]机天堂论坛的NDSBBS汉化综合区关注。

## 《三国志DS》汉化0707版

7月23日，NB汉化组飞狐发布了NDS作品《三国志DS》汉化[illegible]版。尽管此前对外宣称要在[illegible]发布的[illegible]汉化度的[illegible]版由于部分原因未能如期发布，但是这个暂时代替发布的7月初的版本（汉化度约为[illegible]）依然[illegible]玩家[illegible]。

因为原著的特殊性，除了少部分剧情固定，大多数的文本都是到达一定条件才会出现。加上文本内容的不固定，也给校对和翻译造成非常大的困难，使进度严重滞后。但飞狐承诺他会尽量加快进度，并且今后每月都会发布一个增加[illegible]到20%进度的汉化版本。游戏的相关BUG及建议请至NB汉化组交流区（http://www.ndsbbs.com/read.php?tid=[illegible]）指出。

## 天空联盟汉化消息

印象中，天空联盟（http://www.bnxc.com）一直都是致力于为广大玩家DUMP中文游戏的组织，而实际上近期他们也开始投入了真正的汉化工作中。在首批进行汉化的游戏中不乏掌机作品——大都是GB或者GBC作品。至完稿时，《恶魔城》的标题已经汉化完成。

文 铭风

## 思考 紧急出口

EXIT

◆Taito ◆ACT ◆2006年[illegible] ◆[illegible]
◆1人 ◆[illegible] ◆4800日元
◆[illegible] ◆[illegible]

PSP

# 令人惊喜的逃脱型动作游戏回来了！

我们的逃生专家又[illegible]来见大家[illegible]了[illegible]Taito的思考[illegible]作游戏《EXIT》的[illegible]作[illegible]将在9月[illegible]登场，玩家又将在游戏[illegible]专家Mr.ESC，[illegible]将被困的人们救出[illegible]了[illegible]游戏[illegible]作[illegible]

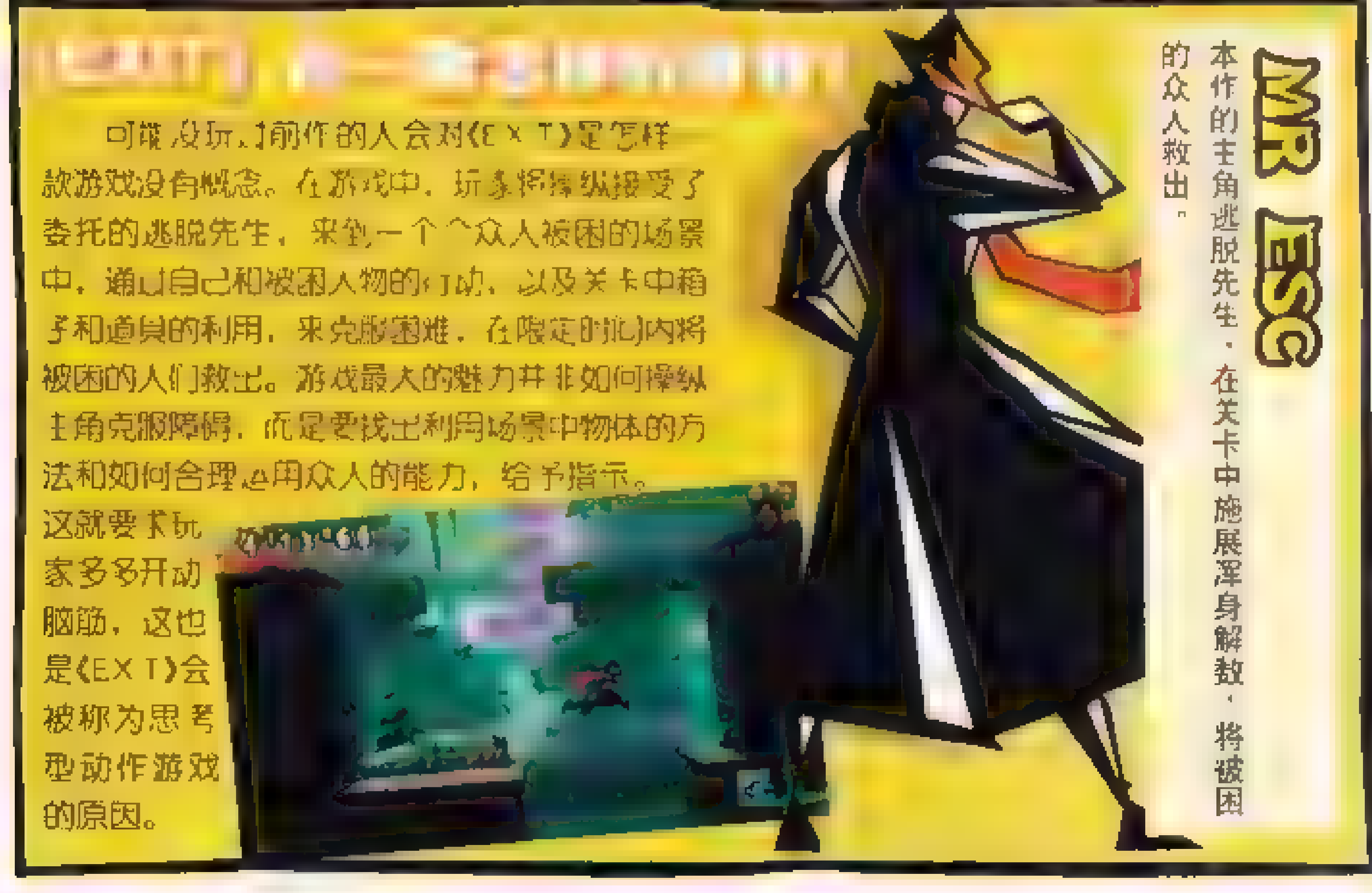
▲角色的移动速度有所加快，让游戏玩起来更加爽快

▲本作依旧有100个以上的关卡供你挑战

和[illegible]一样，在"思考"这个要素上[illegible]了[illegible]化，[illegible]。[illegible]作[illegible]。[illegible]作的[illegible]。[illegible]加的要素。

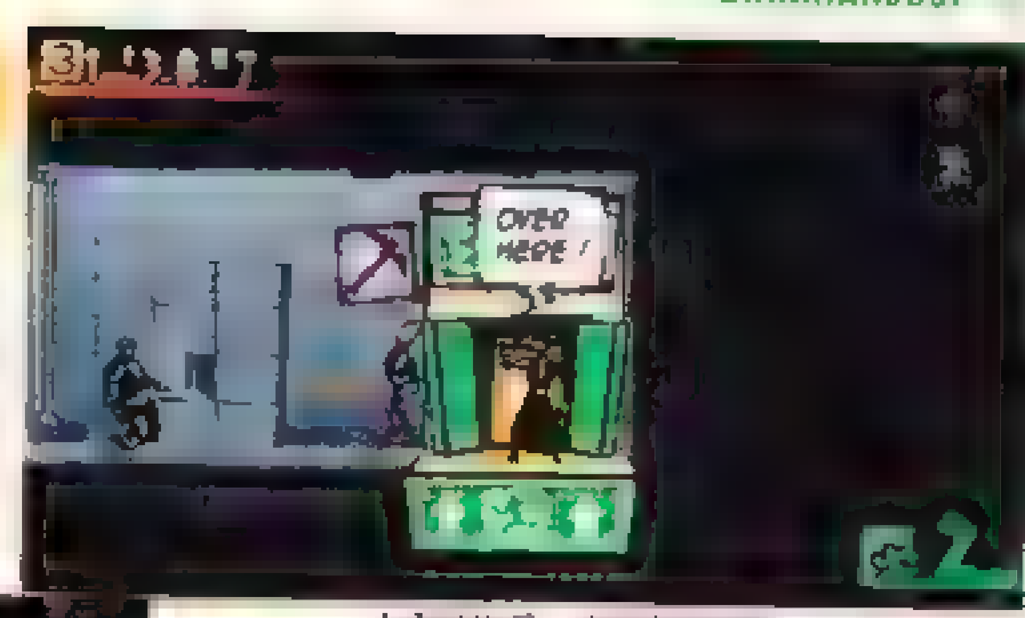
## 《EXIT》[illegible]

可能没玩过前作的人会对《EXIT》是怎样一款游戏没有概念。在游戏中，玩家将操纵接受了委托的逃脱先生，来到一个个众人被困的场景中，通过自己和被困人物的行动，以及关卡中箱子和道具的利用，来克服困难，在限定时间内将被困的人们救出。游戏最大的魅力并非如何操纵主角克服障碍，而是要找出利用场景中物体的方法和如何合理运用众人的能力，给予指示。这就要求玩家多多开动脑筋，这也是《EXIT》会被称为思考型动作游戏的原因。



## 简单的游戏流程

这里为大家介绍一下游戏的流程，本作的规则十分简单，选择关卡后，在限定时间内将所有被困者救出便可。关卡中的流程大致可分为三个部分：1 找到被困者。2 共同解开机关。3 找到出口，脱出。




▲来到出口　大家相约逃脱

### 游戏开始

▲利用摇杆调整视野或调出地图，查看被困者的所在地，接触他们进行解救

▲给予救助者指示，和他共同解开机关，创造出路

## 能力各异的同行者

我们的主角逃脱先生只是一个普通的救助人员，由于他并不强壮，所以关卡中大多数机关的解除还要依靠这些被困的人们，在将他们救出后他们就会与主角同行。此时使用PSP的摇杆将光标移到他们身上，可给予各种指示。本作中的同行者特性依然丰富，此外还增加了2种新的同行者。

### 重伤者

不能靠自己的力量移动的重伤人员，要别人背着离开

### 年轻人

有朝气的年轻人，虽然力量不强但移动速度快，且能进行攀爬。

### 小孩

由于身材关系而能够通过狭窄的道路，不过需要别人帮忙才能上到高处。

### 壮男

上身健壮，是惟一能够顺绳子而上的同行者。当高处有过关必须的道具，而只有爬上绳子才能到达那里时就要拜托这个同行者了。

### 狗

和主角拥有相同跳跃力的同行者。它也能通过狭窄的道路，同时它还能够在水中移动。

# 新增加众多新的机关，提升思考的乐趣！

前作中，阻挡在逃跑先生和同行者面前的有人偶和石块等各种障碍，此外还有多种移动设施。这些机关的总数达到了30种以上。想要顺利离开，就要想办法去除障碍，利用相关设施。机关的种类在本作中有所增加，下面就为大家介绍新增的机关。

## 新机关1 自动电梯

会自动进行上、下楼移动的机关，不过一般只能进行一个方向的移动。如果按动关卡中的开关的话，就能使这个电梯向相反方向移动，这样一来大家就可以随意上下楼了。

## 新机关2 手动滑车

安置在栏杆上的滑车，当你在它上面拉住它时，滑车便会沿着栏杆的方向移动。使用这个机关需要注意的是，它只能存在于栏杆的一端。当你移动到另一端后，滑车便会停留在那里。

◀▲通过后就不能再次通过了，所以前进的顺序十分重要。

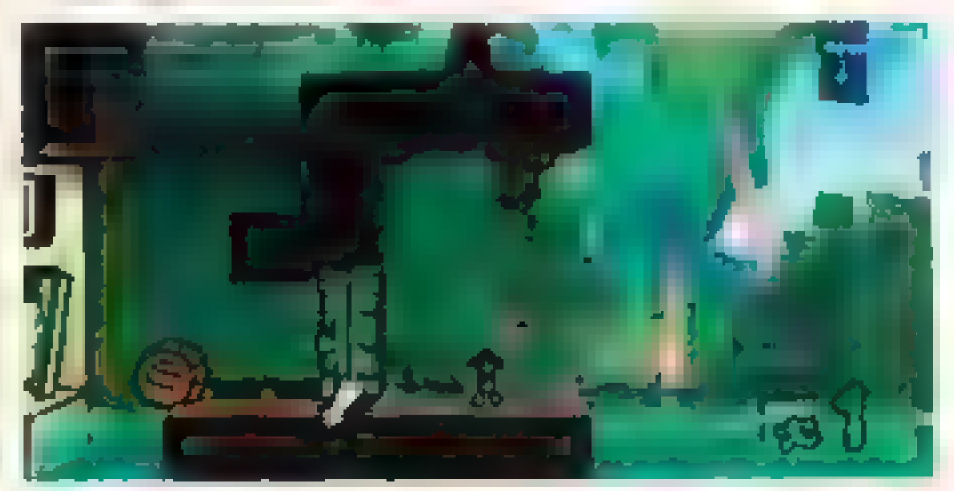
## 新机关3 双重挡板

横跨在楼梯的挡板。当踩下地上的按钮后，一个挡板打开的同时，另一个会关闭。也就是说，想要通过就必须牺牲其中一个的通行权利了。

## 新机关4 木桶

新增的一种，有这种机关的木桶要推下才能发挥作用。推动后在不踩空的情况下可以滚动，同时它还具有一定的浮力，推到水中后会浮在水面上成为落脚点。

▼▲将高台处的木桶推下，然后就可在水面上形成落脚点让小孩通过了。

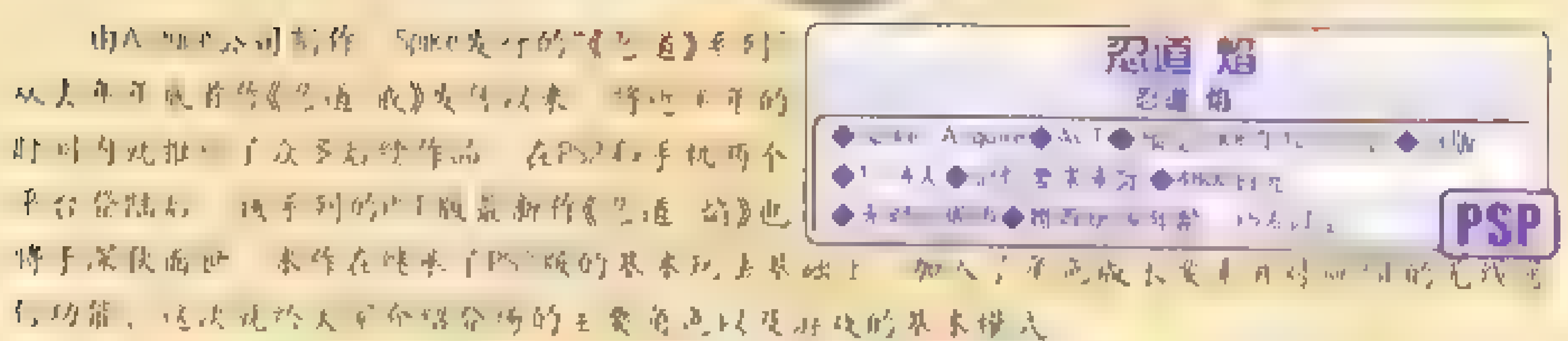


## 新机关5 出入口变更的门

在通过一次后再次进入，门的出口和入口都会发生改变。比如一开始从左边进入后你会从右边出来，而下次进入就只能从右边进入从左边出来了，可说是一个十分复杂的机关哦。

文 胧月

由A[illegible]公司制作、Spike发行的《忍道》系列，从去年开放前作《忍道 戒》发售以来，将近一年的时间内先推出了众多系列作品，在PS2和手机两个平台登陆后，该系列的PSP版最新作《忍道 焰》也将于近期面世。本作在继承了PS2版的基本玩法基础上，加入了[illegible]的无线通信功能。这次先给大家介绍介绍游戏的主要角色以及游戏的基本模式。




## 游戏模式大公开！

### 诸国漫游

[illegible]

# 个性角色登场醒目!

[illegible]

金丝雀·绢

黑鹰·佐治

本作的第一主人公，是忍者组织"飞鸟之里"的一员，由于年轻的缘故在心理上不是很成熟，不过这并不妨碍他成为一名优秀的忍者。

同在"飞鸟之里"长大的忍者，与哀情同手足，比起哀来，天赋异禀的他能力显得更为优秀。

"飞鸟之里"的女忍者，以钢丝作武器，她长期跟随佐治切磋武艺，有着不输给他们的忍术能力。

# 任务

[illegible] PSP中 [illegible] 都可以在此选择。

《忍道 戒》　　《忍道 匠》

用PSP玩到PS2的游戏任务！

扬羽　薄羽

隶属女子忍者集团"夜枭"的双子女忍，有着极为酷似的样貌。

一条信辉

宇高多地域的统治势力——一条家的现任当主，深受下属的爱戴。尽管武术超群，但其内心并不喜欢争斗。

# クロニクル オブ ダンジョンメーカー

文 雷伊

在迷宫中进行冒险是不少RPG作品的主要内容。不过在以往的作品中，玩家们大都只是在现成的迷宫中进行探索，而在这款《迷宫制造者编年史》中，大家却可以自己亲手来制造迷宫了。在自己精心打造的迷宫中进行冒险，成就感可不是以往的RPG能够比拟的。如果说传统RPG主要以探索为乐趣，那本作的乐趣则在于设计和创造。

**创造自己的迷宫！书写自己的编年史！**

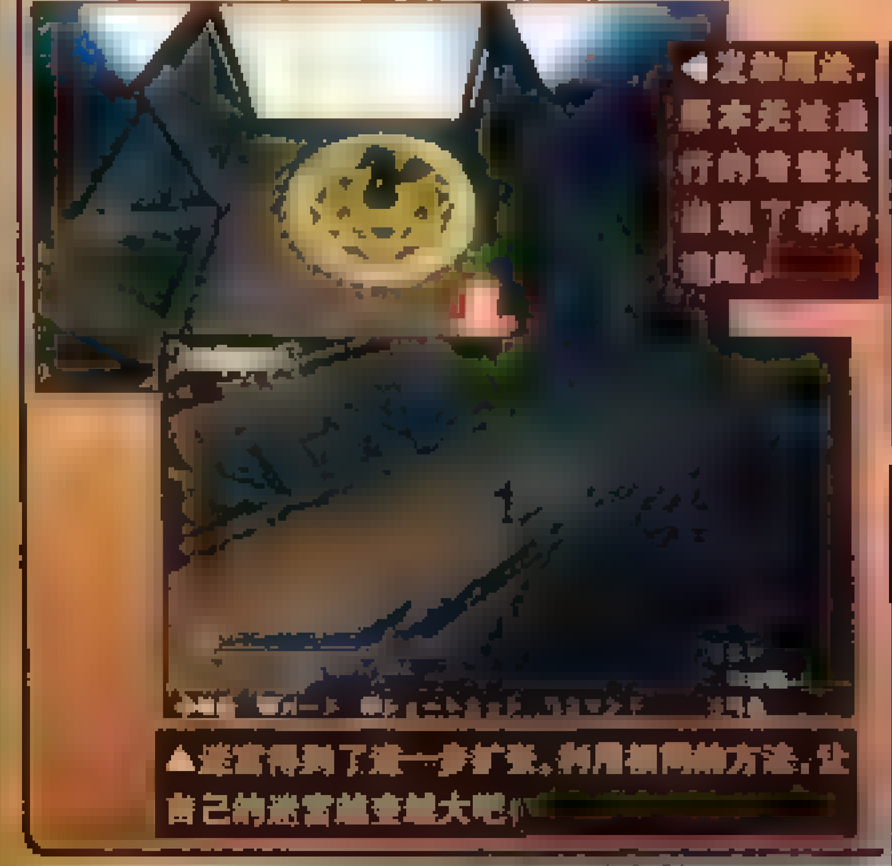
**迷宫制造者编年史**

PSP

## 创造属于自己的迷宫

作为一款"迷宫制造RPG"，本作的重头无疑是设计和制造丰富多彩的迷宫了。本作的迷宫位于街角的一个巨大洞窟内，起初它只是一个一无所有的破旧洞窟，但通过玩家的精心打造，它就有可能成为结构复杂、设施豪华的壮大迷宫。迷宫中的道路和房间等都是由玩家使用魔法来生成的，具体结构的布置完全取决于玩家的创造力和想象力。

▲最初的迷宫非常狭小，看上去毫无章法。



◀发动魔法，原本无法通行的墙壁处出现了新的通路。

▲迷宫得到了进一步扩张，利用相同的方法，让自己的迷宫越变越大吧！

◀当无路可走时，玩家就可以开始设置道路和房间了。游戏中的道路和房间在造型上种类繁多，十分丰富。

## 交换迷宫

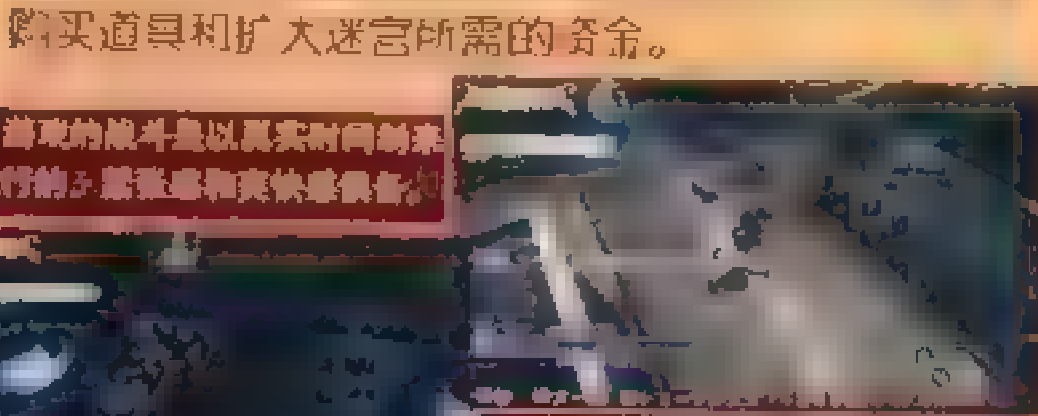
通过PSP的无线通信功能，玩家可以将自己制作的迷宫发送给好友。玩家们可以在不断交流的过程中磨练自己的技术，激发出新的灵感。

## 打倒魔物，完成委托

在制造迷宫的过程中，玩家还可以在镇上接受各种委托。在迷宫生成后的第二天，魔物们就会因为要寻找栖身之处而来到玩家创造的迷宫中。只要根据委托的内容打倒相应的魔物就可以完成委托，从而得到购买道具和扩大迷宫所需的资金。

▲委托的内容丰富多彩，不仅包括打倒特定的魔物，还有寻找到特定的道具等等。

▼游戏的战斗是以具实时间制来进行的，紧张感和爽快感兼备。



▲打倒怪物后得到了委托中制定的道具，将它交给委托人就能得到金钱和一般情况下无法取得的珍贵道具。

## 出现的魔物会根据迷宫的形态而变化

进入迷宫的魔物种类会根据迷宫内道路和房间的材质以及具体设置而发生变化。装饰得越豪华的迷宫，出现的魔物也越强力。而相应的，打倒它们后得到的道具也就越珍贵。

▼如果房间宽大的话，那么就会一次性出入多只魔物。

▲喷水池等用来修饰迷宫的部件都可以在镇上的建材屋买到。

## 魔物会将道具放入宝箱

如果事先在迷宫中设置好一个宝箱，那么来到迷宫中的魔物就会将自己所持有的宝物放进宝箱中。当然，这些宝箱都是上了锁的，只有打倒魔物取得钥匙，才能够得到宝箱中的物品。

▲打倒魔物取得钥匙后，可以打开迷宫中的宝箱，越往后，宝箱中的东西就越珍贵。

## 个性十足的居民

**建材店售货员**
经营建材店的少女，在店中可以购买到制造迷宫所需的各种部件。

**魔法屋的双子姐妹**
在魔法屋中，除了可以购买咒文书外，还可以买到一些具有特殊效果的药物。

**博物馆馆长**
前往博物馆可以查看到打倒过的魔物和取得过的道具的相关信息。

**武器屋主人**
经营武器屋的大叔，要想提升自己的战斗能力，可要记得多多光顾他的店哦。

**治愈术师**
在治愈术院中贩卖回复道具的老人。此外，当玩家战斗不能后会被送到治愈术院。

**谜之少女**
被谜团包围的神秘少女，多多完成镇上居民的委托，就有可能遇到她。

# 高卢肥瘦英雄再战PSP！

## 美丽新世界XXL2

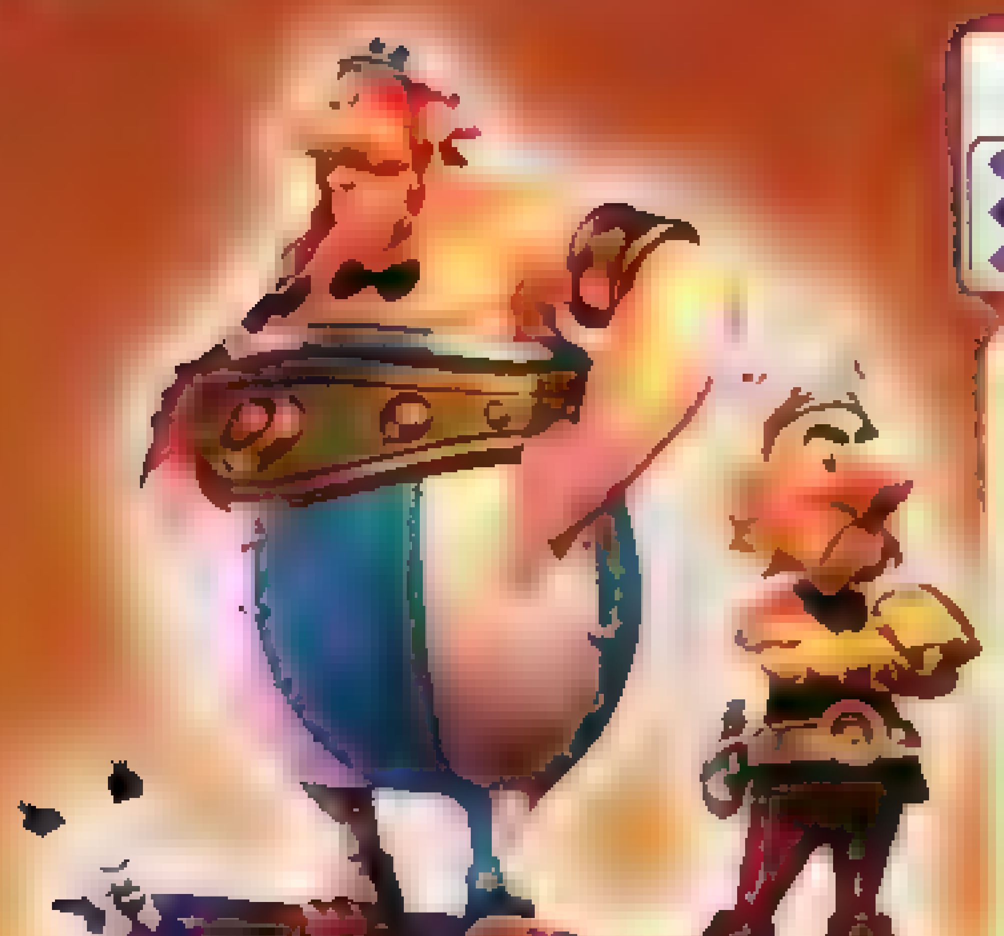
Asterix & Obelix XXL 2

◆ACT◆人数未定◆价格未定

◆对应周边未定

**PSP**

在法国有着极高人气的漫画《美丽新世界》（本刊曾译作《阿斯特利斯和奥贝利克斯》）讲述了几百年高卢人抗击罗马的搞笑故事。根据漫画推出的电影、玩具、游戏在国内也有一定的拥护者，尤其是一胖一瘦两个主角，更为众多游戏玩家所熟悉。GBA版前作《美丽新世界XXL》还是GBA上首款也是惟一一款真正意义上的3D ACT。2代在PS2、PC上推出后，又将于11月末登陆PSP，届时，我们又可以在掌上那明亮的16：9宽屏上体验这对高卢肥瘦英雄的搞笑故事了。



阿斯特利斯

奥贝利克斯

沿着绳子爬下的这个家伙似乎在窥视着什么。

与两人一起战斗的一只白色的小狗，也有着当时男人留的那种大胡子。

炫耀着战利品的肥瘦英雄。

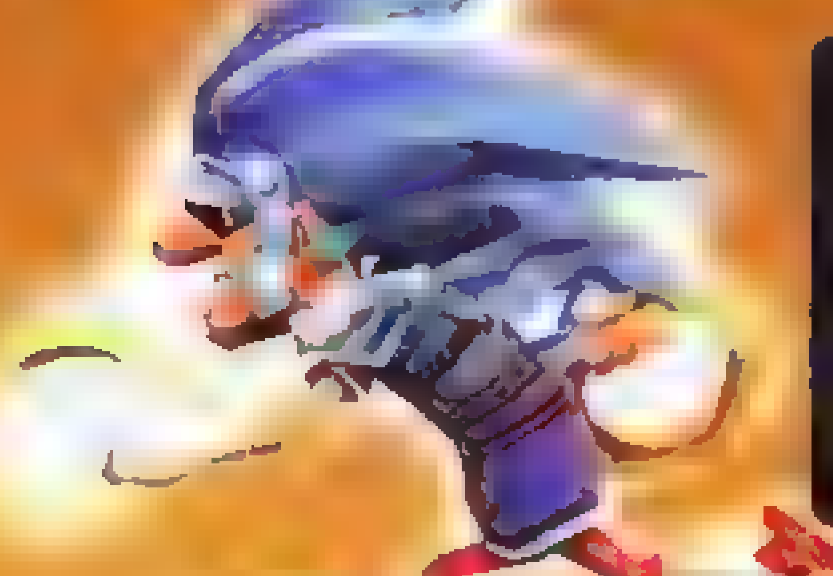
身材魁梧，表情凶恶的壮汉。

# 引发争议的恶搞

《[illegible]新世界××[illegible]》的人物形象一经公布，立刻引发了巨大的争议，因为里面的一些角色、道具、造型把大家熟悉的游戏经典形象恶搞了一下。

## 游戏明星COSPLAY秀！

大胡子、红帽子，还背一个形似水泵的大喇叭——"马里奥大叔，你原来在这里啊。""对不起，你认错人了……"

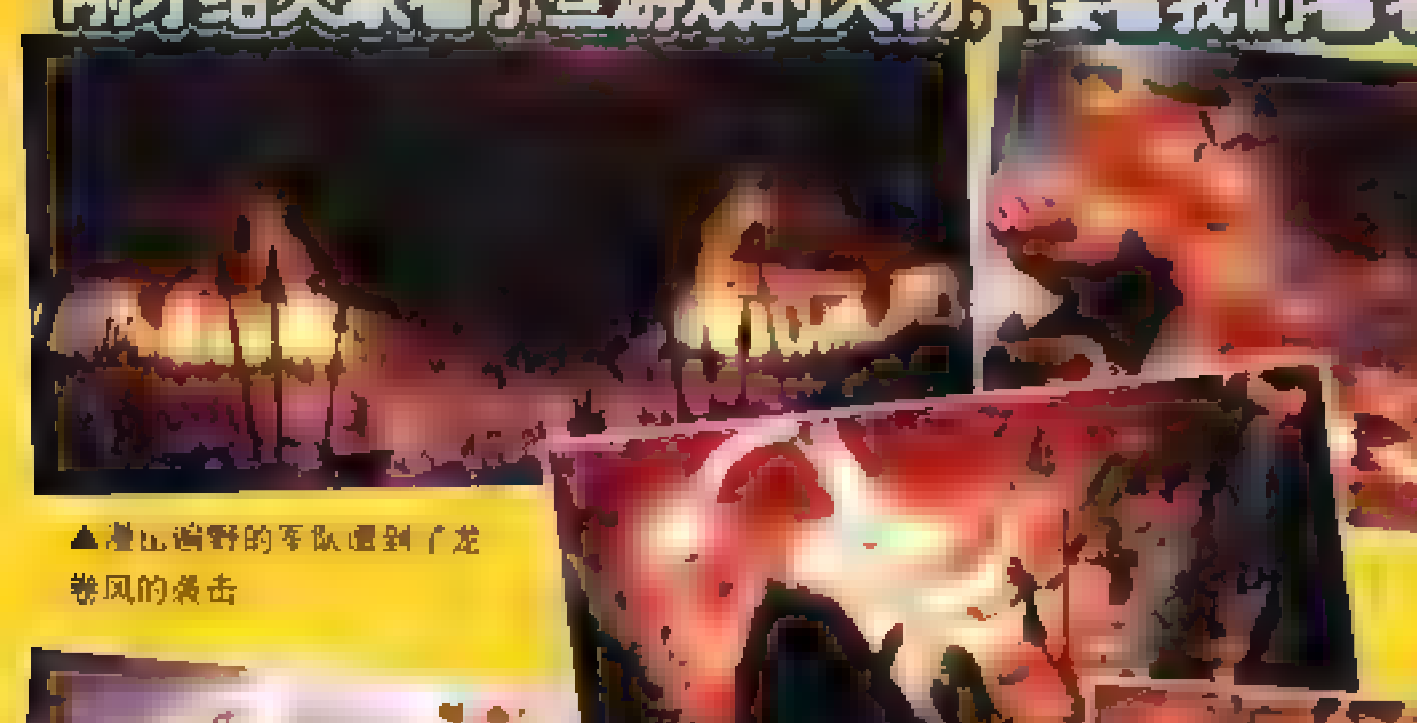


"这个手持金环狂奔的刺猬头是索尼克吗？""不是。""不过看起来会有索尼克的速度呀。"

"你好，吃豆人先生。""咦，干嘛总这么盯着我的武器？"

## 炫丽华丽游戏画面！

### 刚才给大家看了些游戏的人物，接着我们看看游戏画面——



▲漫山遍野的军队遭到了龙卷风的袭击

▲龙卷风竟然是阿斯特利斯发动的[illegible]。

▲这个跳水似的动作看起来是范围攻击啊

▲高高跳起的阿斯特利斯打晕了强壮的敌兵。

▲小白狗也和英雄们战斗在战场上。

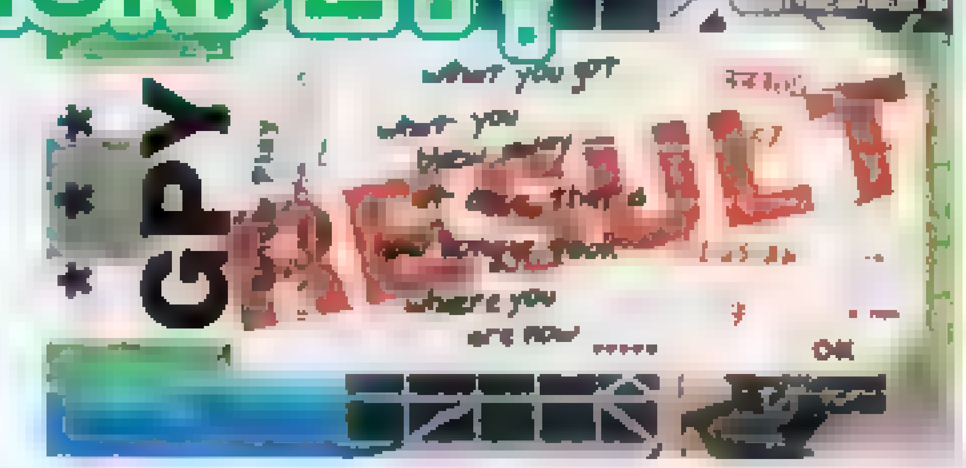
文 雷伊

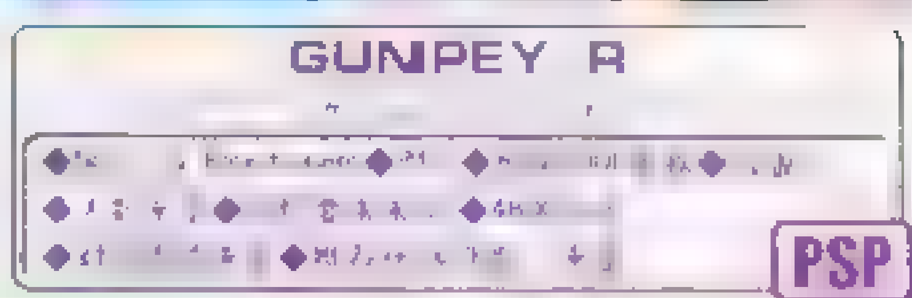
# GUNPEY-R

## グンペイ リバース

## 时尚、炫酷的GUNPEY！

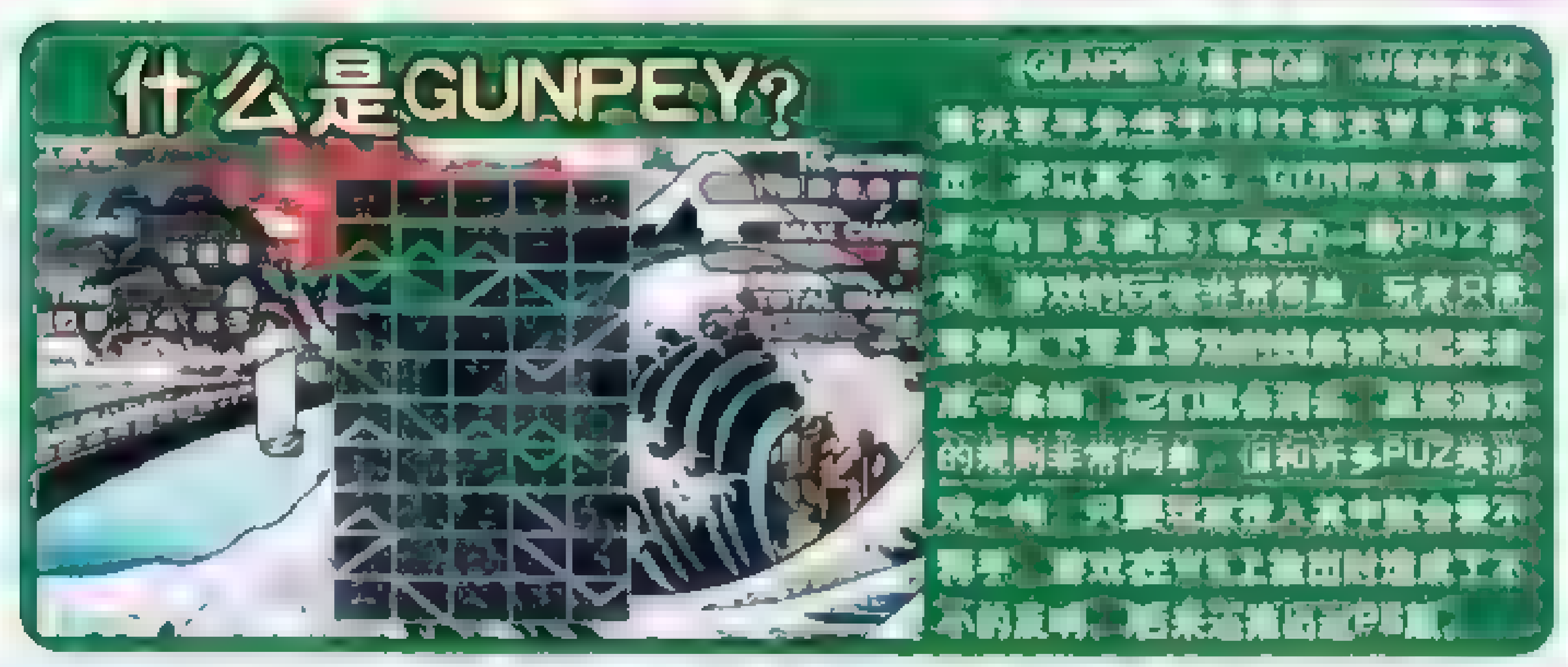
曾经制作过《世界拉力》《太空频道5》《R[illegible]》等知名作品的游戏制作人水口哲也自[illegible]立[illegible]，其在游戏制作上的造诣似乎又有了更进一步的体现，不仅为大家带来了玩法新鲜的《陨石大战》，更打造出了酷劲十足、[illegible]更加[illegible]的《[illegible]》。在《[illegible]》新作《音乐解放（暂名）》发售中，水口先生又闪电公布了两款分别对应PSP和NDS平台的PUZ游戏，这两款游戏的开发度已经相当高了，相信用不了多久它们就会正式跟大家见面了。





GUNPEY R

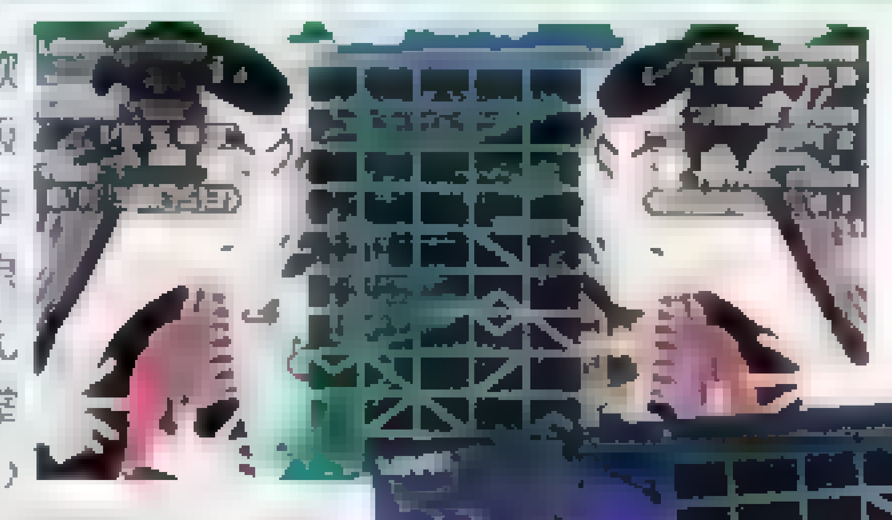
PSP

## 什么是GUNPEY？



《GUNPEY》是由GB之父横井军平先生于1999年在WS上推出，并以其名字命名。GUNPEY是一款[illegible]的一款PUZ游戏，游戏的玩法非常简单，玩家只需要将从下至上移动的线条连接起来连成一条线，它们就会消除。虽然游戏的规则非常简单，但和许多PUZ类游戏一样，只要玩家投入其中就会爱不释手。游戏在WS上推出时造成了不小的反响，后来还推出过PS版。

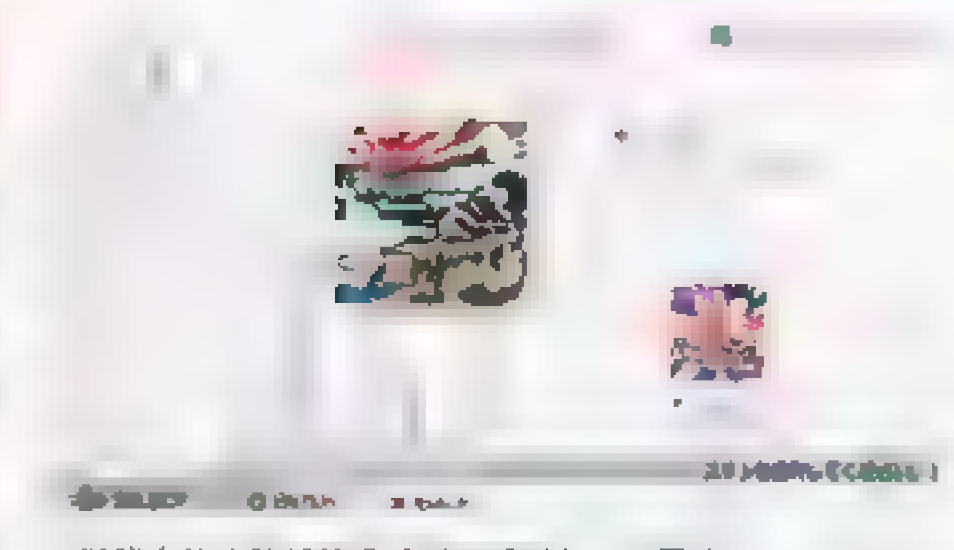
此次PSP版和NDS版的两款《GUNPEY-R》作品是在原WS版的基础上大幅度强化后进行制作的，虽然两者的基本规则都和原来WS版的《GUNPEY》相差无几，但制作方还是根据两台新掌机的机能特点在其中加入了不少全新的要素，让玩家能够体会到不同于以往的新时代《GUNPEY》的独特魅力。不仅如此，就算是PSP版和NDS版之间都存在着相当大的差别。PSP版的主题是时尚、炫酷，如果你想体验拥有绚丽光影效果和劲爆音效的《GUNPEY》，那么选择PSP版肯定错不了。

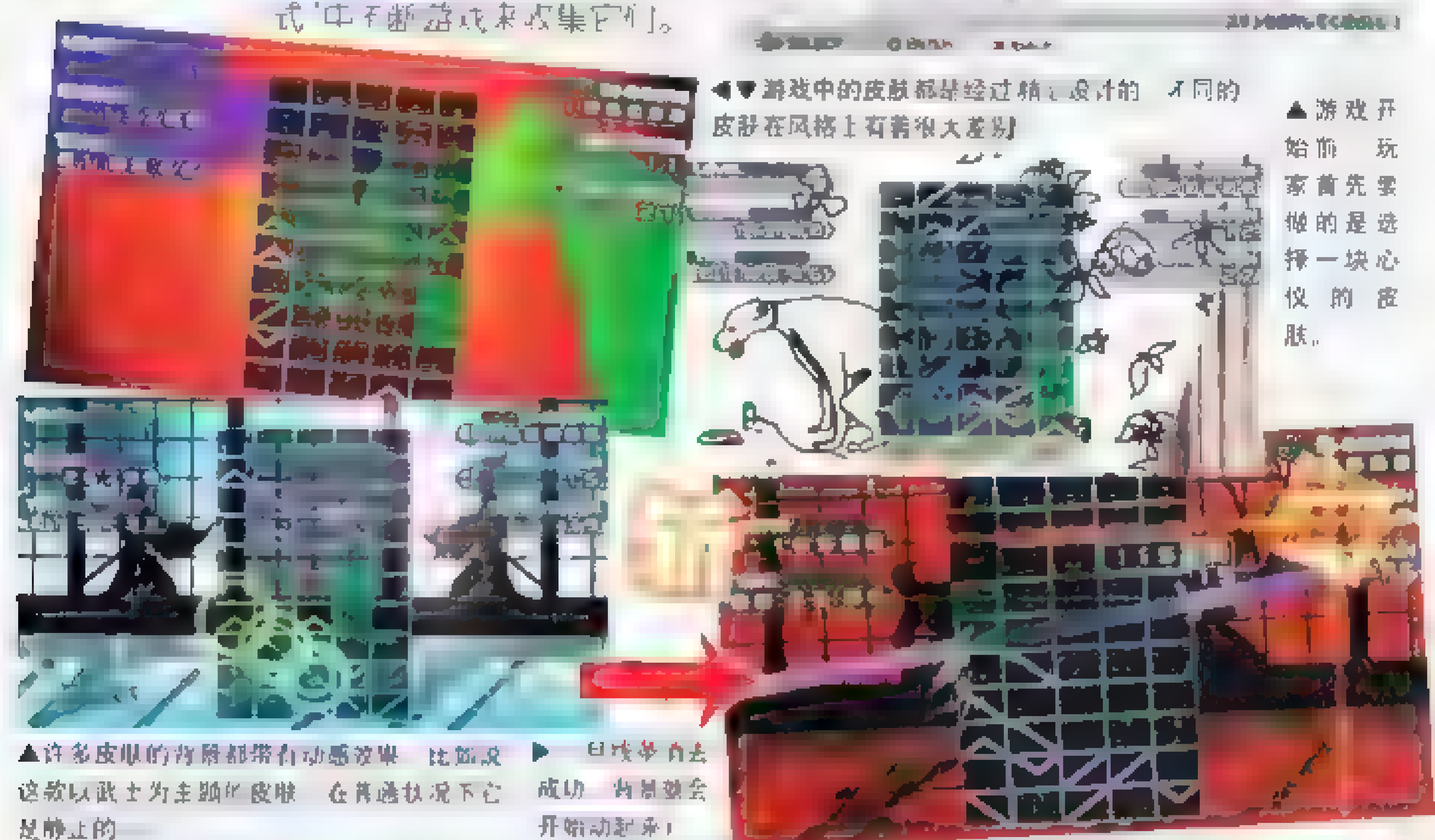


◀▼PSP版的《GUNPEY-R》在背景的绘制上相当下功夫，大家在玩的时候可不要光看背景而忘了游戏哦

# 五花八门的皮肤

PSP版的《GUNPEY R》采用了和《Lumines》一样的"皮肤"系统，每个版面就是一块"皮肤"，有着精心设计的背景和音乐与其相对应。本作中收录了约4[illegible]种皮肤，玩家可以在"挑战模式"中不断游戏来收集它们。





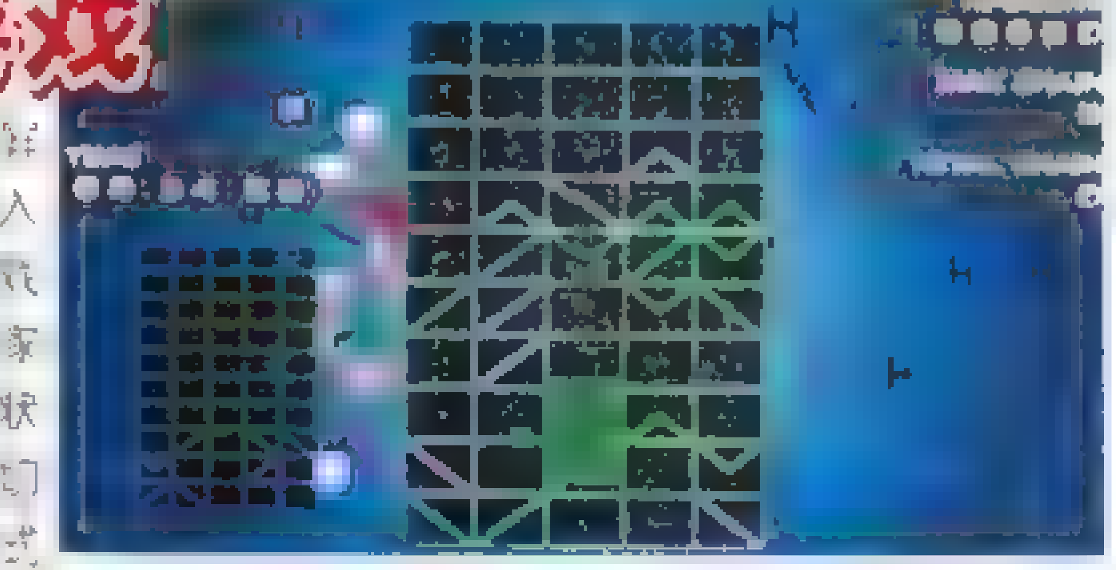
◀▼游戏中的皮肤都是经过精心设计的，不同的皮肤在风格上有着很大差别

▲游戏开始前，玩家首先要做的是选择一块心仪的皮肤。

▲许多皮肤的背景都带有动感效果，比如说这款以武士为主题的皮肤，在普通状况下它是静止的……

▶……但消除成功，背景就会开始动起来！

# 双画面同时游戏



虽然PSP不像NDS那样拥有两个屏幕，但制作方却别出心裁地在游戏中加入了双画面同时游戏的新鲜要素，这在游戏中被称为"双皮肤"。在这个模式中，玩家必须同时注意两个画面中的状况，按L和R键在两块皮肤之间灵活地切换来进行游戏。双皮肤的难度比普通模式高了不少，但如果熟练掌握后，其乐趣与成就感也会比一般模式高不少。

▲玩家在双皮肤模式中必须时刻保持清醒的头脑，灵活在两个皮肤之间进行切换

▲双皮肤模式中的两块皮肤是由玩家自己选择的，将不同皮肤进行搭配组合本身也是一种乐趣

标题中的R代表Reborth，即复苏、新生的意思。从中我们不难看出水口先生[illegible]

# 动感、独特的GUNPEY！

文 雷伊

不少同时有着NDS和PSP版本的游戏，其NDS版在[illegible]去上大都比PSP版更加新颖丰富，[illegible]《GUNPEY-R》也不例外。除了能够[illegible]游戏的操作[illegible]乐"这一关键词。在游戏中，[illegible]除时，都会发出动人的音乐[illegible]光标和消去线[illegible]就会产生出无比美妙的[illegible]针对NDS的特性[illegible]同。虽然在画面效果上[illegible]有自己的特色，那就是更加[illegible]

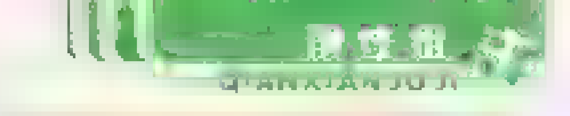
▲[illegible]

## 丰富多彩的模式

NDS版的本作在模式[illegible]我们这里[illegible]绍其中的[illegible]"开[illegible]"。另外，[illegible]NDS版中还有一个全新的神秘模式，[illegible]式中集中了制作[illegible]的大量心血。不过遗憾的是，关于这个模式的详细信息目前还没有公开，想要一睹其真面目还得等上一段时间。

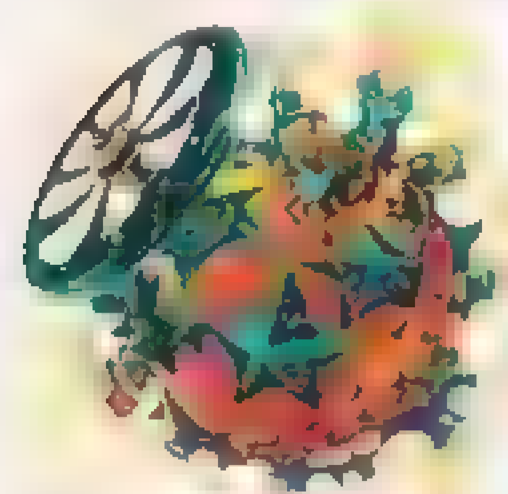
### 无限模式

在这[illegible]下方不断向上方移动，玩家要做的是将它们一一消去。如果有线条到达了画面上方，那么就会立即Game Over。无限模式对玩家来[illegible]时也要求玩家在游戏过程中时刻保持警惕，如果一有疏忽，随时都有可能前功尽弃。



# 开拓者模式

能够使用不同的角色进行对战的模式，每名角色都相当具有个性，在游戏过程中他们会使用各自固有的必杀技来打倒对手。这次我们率先为大家介绍能够在这个模式下使用的众多角色以及他们的专属关卡和[illegible]技、上技[illegible]



**STAGE 荒野行星**

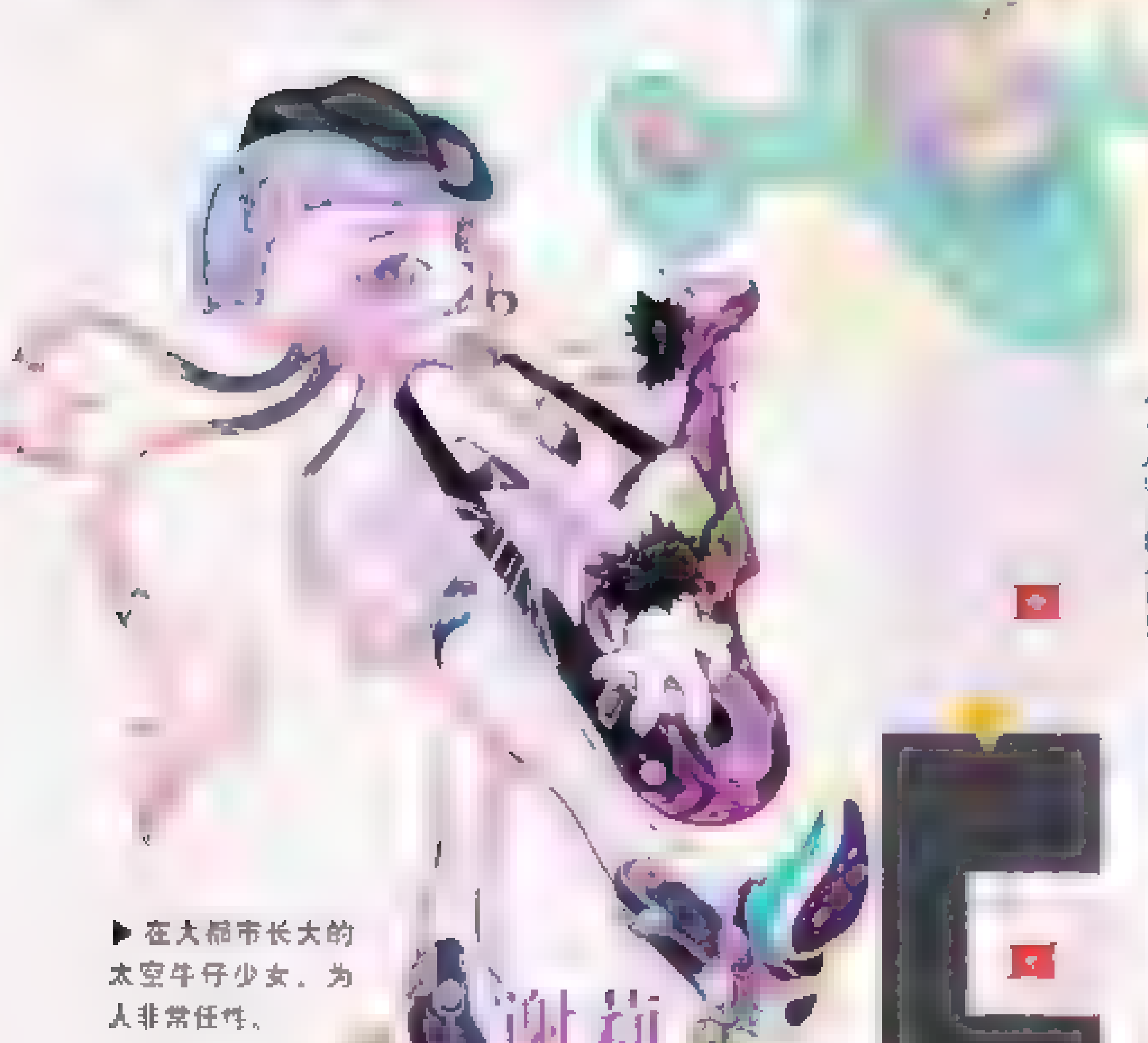
“[illegible]”是这个星球的名字，据说这个星球上的[illegible]性都拥有着非[illegible]的体魄

▲太空牛仔[illegible]

▲[illegible]

**STAGE 甜蜜行星**

[illegible]




▶在大都市长大的太空牛仔少女，为人非常任性。

▶除[illegible]在一定时间内不可见[illegible]其他[illegible]都

2006年是《超人》电影60周年诞辰，华纳电影公司为纪念这个电影品牌推出了最新的《超人》电影。昔日的超级英雄——超人终于又回来了。在最新大片《超人归来》中，全新面貌的超人终于又重返地球。而《超人归来》的一系列游戏也将随之与玩家们见面。

文

SUPERMAN RETURNS

超人归来 视频游戏

Superman Returns The Videogame

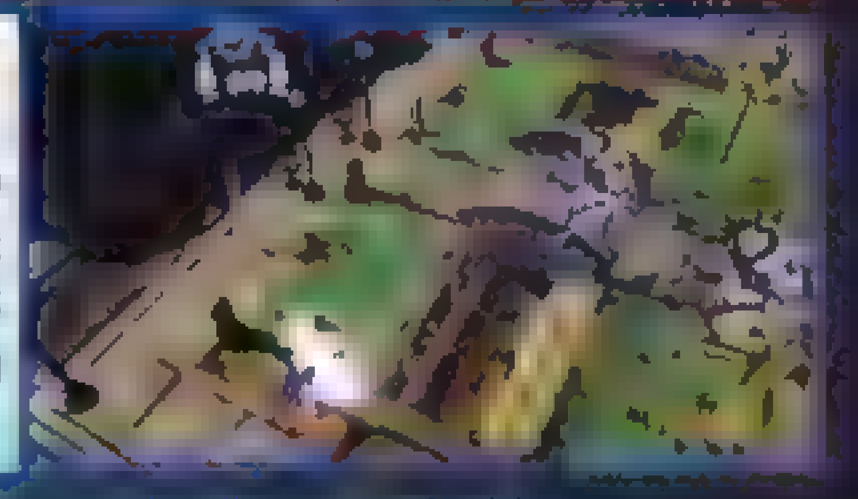
PSP

# 超人重返地球！孤胆英雄又将面对新挑战！

## 故事背景

▶超人要面对各种机械士兵的攻击，保护城市安全

地球保护神——超人，当年在经历了保卫地球和平、维护人类安宁的激烈战斗后，有了回到深邃宇宙中寻找自己家乡的念头。在地球短暂的和平面貌下，这位来自遥远的氪星球的孤胆英雄便悄悄地离开了地球。正当超人重返地球之际，这个曾经伴随他成长并留有许多美好记忆的地方却发生了不小的变化……



## 逼真的游戏场景，开放式的游戏模式！

在PSP版《超人归来》中，玩家将扮演无所不能的超人来完成50多个大大小小的任务，以此来保护市民安全和防止城市建筑桥梁被破坏。超人所要面对的敌人都是极度危险的，除了要对付普通的机械卫兵外，最精彩的还要属与一个高达90英尺的巨型怪物进行对抗的一幕。

超人本身拥有各式各样的超能力，包括超级速、超级力量、超级感官、超强的生命力以及拥有高速飞行、X光透视眼、红外射线等具有代表性的技能。玩家可以控制超人拆下路灯柱或是举起马路上的汽车来作为自己的武器，又或者使用红外射线来引爆目标等。在与敌人进行战斗时要灵活地运用这些超力技能。

游戏的画面和音响效果比较出色，玩家可以控制超人在面积超过80平方英里的巨大虚拟都市中自由滑翔，以每小时600英里的超高速掠过都市上空的感觉将会非常棒。因为有开放式的游戏模式，在不执行任务的时候，玩家可以控制超人在城市中悠闲地漫步，当接到紧急任务时，超人就会赶赴犯罪现场与犯罪分子展开搏斗。由于超人的使命是保卫这座拥有超过九千栋建筑的巨大虚拟都市，所以玩家在游戏中的任何表现都将会对这座巨型都市产生影响。

# 有趣但不暴力，轻松玩转撞击人偶！

Twelve Games最近公布了一款另类的动作游戏，游戏中充满着各种特效，而游戏主角的动作也是丰富多样。本作画面非常出色，各种光影效果和[illegible]，[illegible]。

**撞击人偶对邪恶D-Troit**
Crash Dummy Vs The Evil D-Troit

[illegible]

PSP

## 故事背景

在本作世界中，邪恶的D-Troit正在研制新的人偶，而D-Troit拥有一个不光彩的过去，[illegible]他的生活中充满着[illegible]。而如今D-Troit正利用他的撞击人偶疯狂进行着一系列犯罪活动，另一方面[illegible]中心遭到了一次神秘的攻击，建筑和设备损坏非常大，使得其只能将研究中心中的人偶都卖给了D-Troit，[illegible]自己也知道D-Troit就是这次事件的幕后黑手，但他现在需要确凿的证据，现在唯一的希望是他最可靠的[illegible]（[illegible]）Dummy，而Crash Dummy的女友又被D-Troit绑架了，因为在事件之後她看到了D-Troit的人偶把炸弹放进了研究中心。现在女友的安危和被改造过的人偶的命运都落在了Crash Dummy身上。

◀模仿《潜龙谍影》中躲避监视摄像头的场景

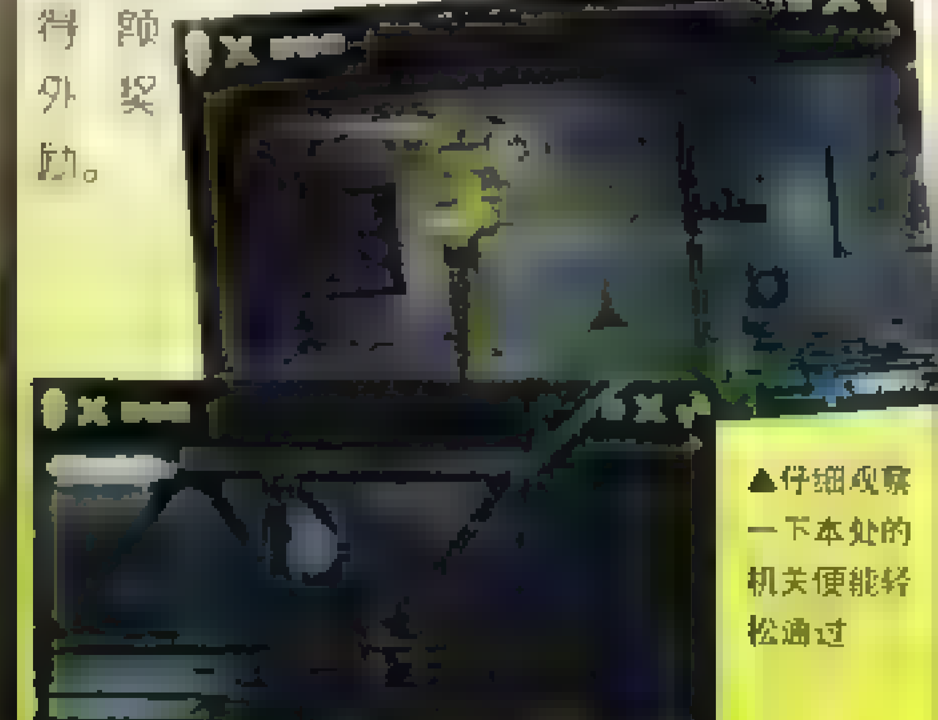
▼小心别碰到管道里流出的绿色有毒液体

本作是一款动作游戏，[illegible]的主角Crash Dummy本身也是一个撞击人偶，甚至做出一系列高难度的动作，而且这些动作都相当的滑稽幽默，使本作游戏充满乐趣。你将运用许多不同的攻击招数来打倒阻拦你的各种敌人人偶，你可以徒手肉搏，也可以使用道具，甚至还可以装备各种强力枪械。由于游戏中没有暴力出血镜头，打倒敌人时也没有鲜血飞溅的场面出现，战斗系统非常有意思，所有本作适合任何年龄层次的玩家。

▲喷火枪的威力是非常恐怖的。

▶冷冻枪可以冷冻敌人，并可一击击碎。

游戏的关卡设计运用了物理学[illegible]，这个引擎使得游戏[illegible]。游戏中玩家要处理各种[illegible]的物体，比如搬动箱子、投掷桶、使用梯子[illegible]，你[illegible]跳板和电线杆，另外还可以驾驶特殊的赛车穿越[illegible]地形，越过斜坡，穿过火墙并获得额外奖励。



▲仔细观察一下本处的机关便能轻松通过

▲使用"SUPER RUN"技能可以快速通过死亡机关。

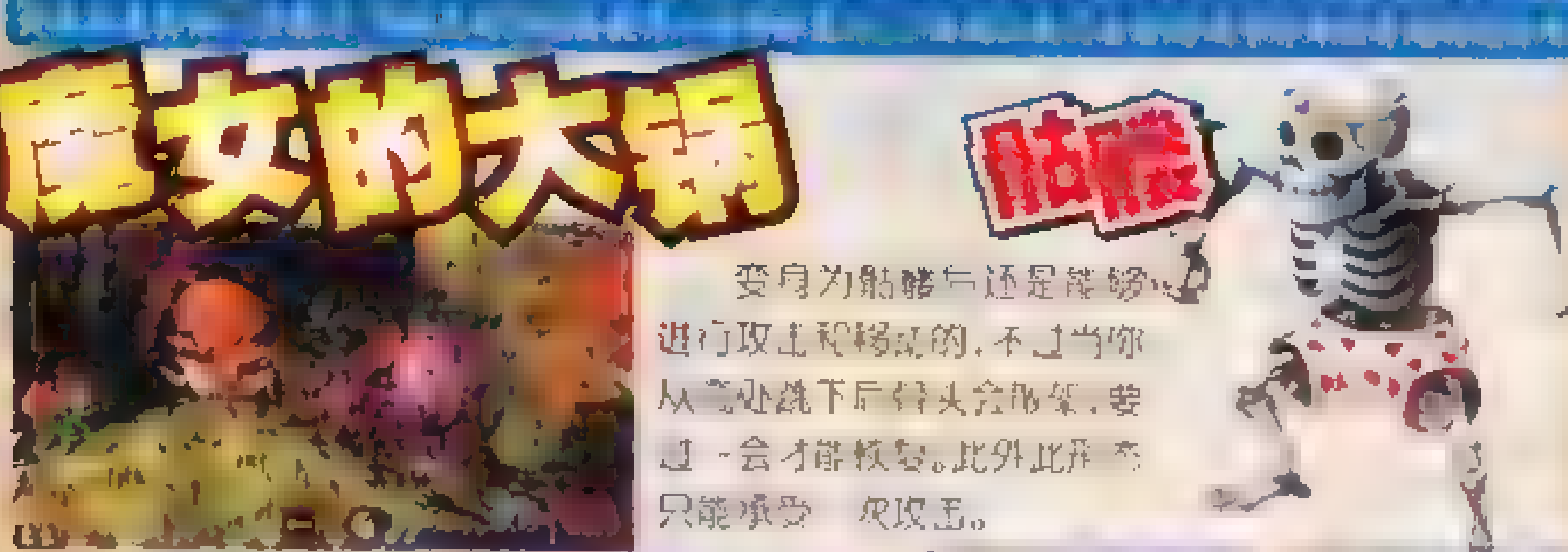
文 铭风

极魔界村
极魔界村

◆[illegible]
◆[illegible]
◆[illegible]

PSP

Vol.41 P.[illegible]




变身为骷髅后还是能够进行攻击和移动的，不过当你从高处跳下后骨头会散架，要过一会才能恢复。此外此形态只能承受一次攻击。

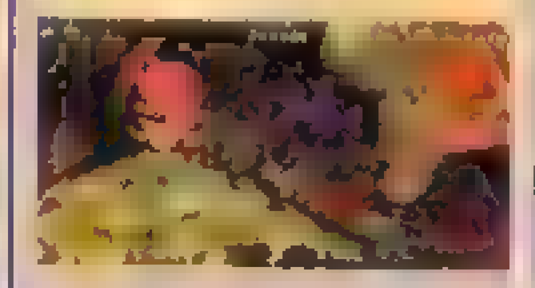
▲新登场的陷阱，掉进后亚瑟会变成各种各样的形态

## 飞蛾

能够在空中飞翔的形态，可前往一些不能去的地方。不过此时不能够发动攻击。

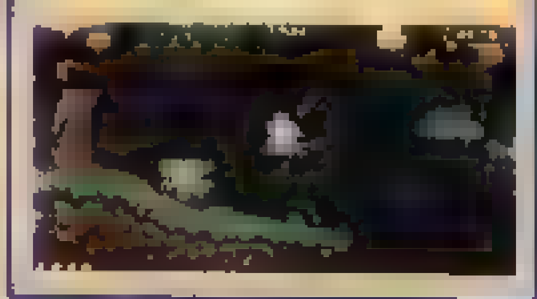
## 烤鸡

此形态也不能发动攻击，但能够跳跃和冲刺，十分灵活。



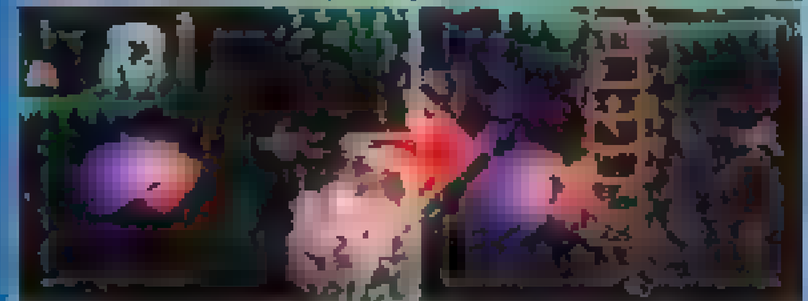
## 蚱蜢

不能发动攻击，但能让跳跃力大幅度增加。



## 蓬裙大妈

此形态的特点就是她那大裙子，当你落下时裙子能够充当伞来让下落速度变慢。



《魔法老师.涅吉》是赤松健继《纯情房东俏房客》后又一"后宫"力作，登场美少女数量已破31大关，堪称动画史上最强阵容之一。这位10岁的涅吉和31名女学生又会在麻帆良学园上演怎样一部好戏呢？

文 胧月

伊万杰琳·A·K·麦克达维尔

身高仅有130厘米的大小姐，谁能想这么个小个子，却被某个神秘集团以600万高价悬赏，而这个神秘集团，不晓得与本次的事物脱不开干系

涅吉·斯普林菲尔德

在魔法学校以最优成绩毕业的学生，年仅10岁，以成为伟大的魔法使为最终目标，却来到一个普通的学校做了一名老师

# 原创剧情

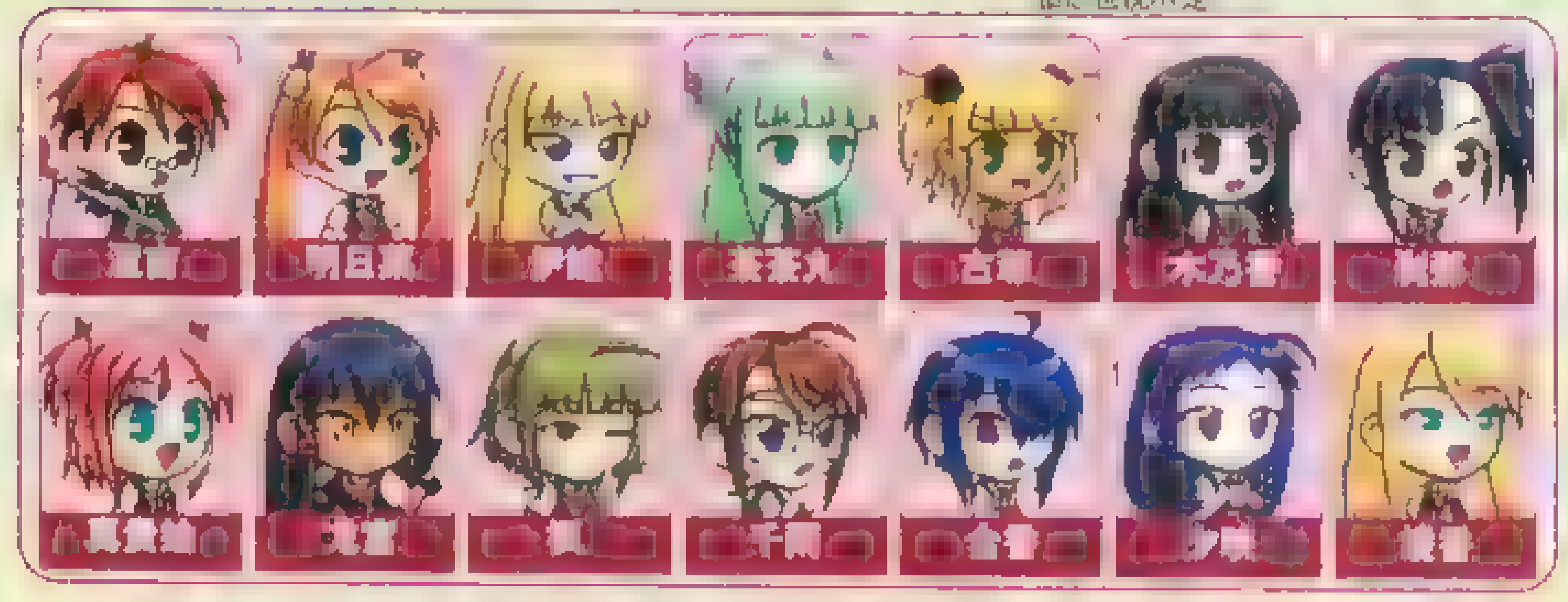
麻帆良学园的涅吉和拥有特殊能力的小太郎两人一起……吧，还有3-A班的31个女生，一行浩浩荡荡踏上了去往京都的旅途。一路……好不容易到了京都，关西咒术协会会长却立即交给涅吉一项重要任务……大阪的魔物出现事件。由京都辗转到大阪的涅吉，在此处发现了秘密的地下基地。然而，就在这时，3-A班的女生开始接连失踪，而曾经的敌人千草和月咏也出现在涅吉眼前，她们告诉涅吉，该地下基地的首领其实也是关西咒术协会的一派。现在，这一派的手下再次开始活动，并且将目标瞄向了学姓。

## 大阪学生救出战

▲被拳法家古菲狂殴的涅吉。

## 涅吉啊，加油！

▲不参战而在主菜单画面出现的角色，会与起……也说不定




原作中的31名女生尽管在游戏里都会登场，但并非每人都可参与战斗。目前已知，参战斗人员共有14人，即涅吉和13名女生，这其中不乏拳法家、剑术达人以及忍者之类很酷的职业，她们都会全力协助涅吉战斗。此外，甚至还有机械族的少女，让我们期待她们的活跃吧

## AVG部分和学生们搞好关系吧！

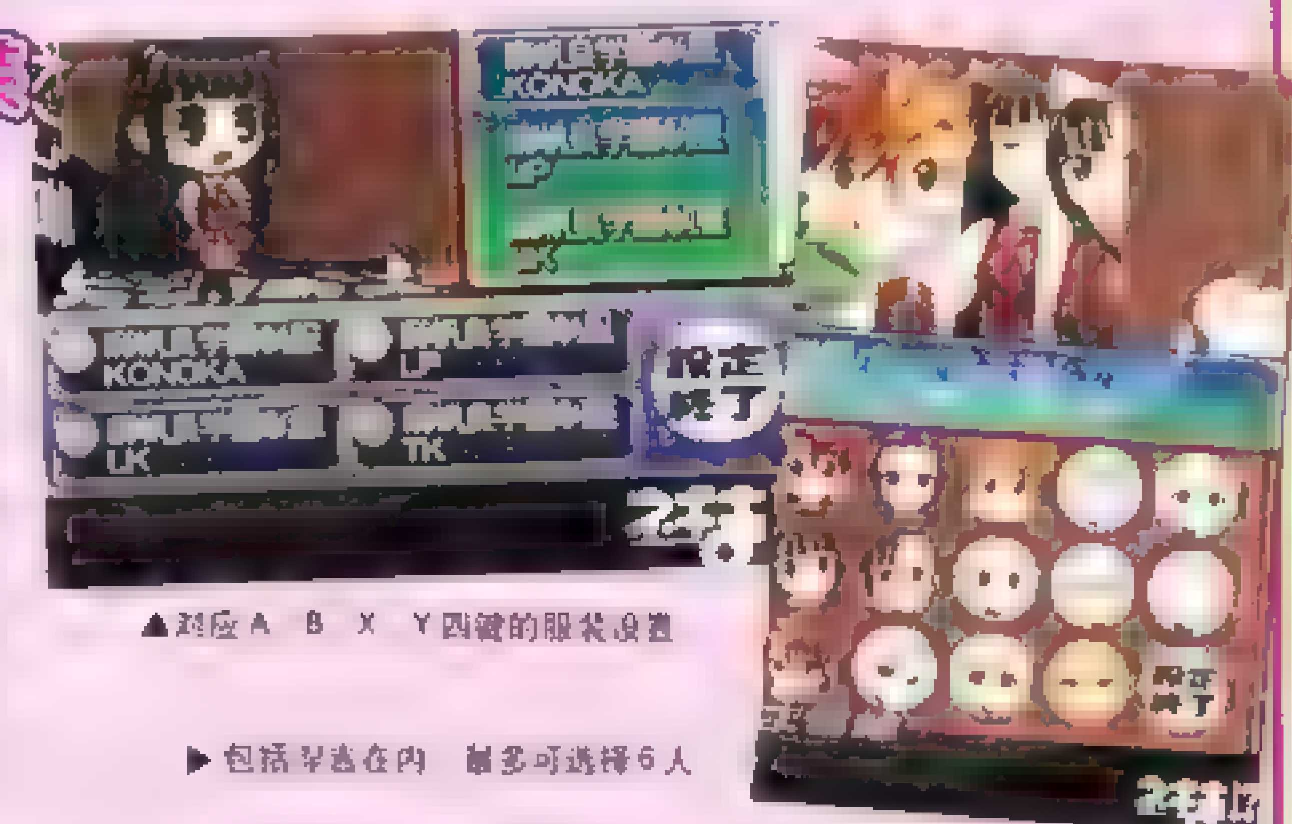
本作和《樱花大战》颇为类型，基本流程按照“AVG·SLG·AVG……”的形式进行。AVG部分，涅吉需要在地图里寻找学生，找到后就可能得到新服装，同时追加可移动的场所。此外，和学生对话可以使学生的好感度上升，这样学生在战斗部分的战斗力也会得到提高，所以和学生积极交流是非常必要的哦。

# 6对6——换装大作战！

战斗部分为回合制的战棋。我方和敌方最多可以6对6的方式进行战斗，行动顺序根据双方角色的敏捷度决定。而战斗部分的核心就是换装，玩家可以将流程中取得的不同服装给参加战斗的女学生穿上，就可以发动不同的技能，好好利用就可以打出华丽的战斗了。

## 选择队员和服装

进入战斗地图前，首先要选择我方登场队员并给她们装备上不同的衣服，每个角色最多可装备4套，每套服装分别对应A、B、X、Y四个操作键，在战斗中按对应键即可发动该服装的特有攻击。而各角色所装备的服装以不同的方式组合，还能让角色使用某些特别的攻击。




▲对应A、B、X、Y四键的服装设置

▶包括主角在内，最多可选择6人

## 组合攻击

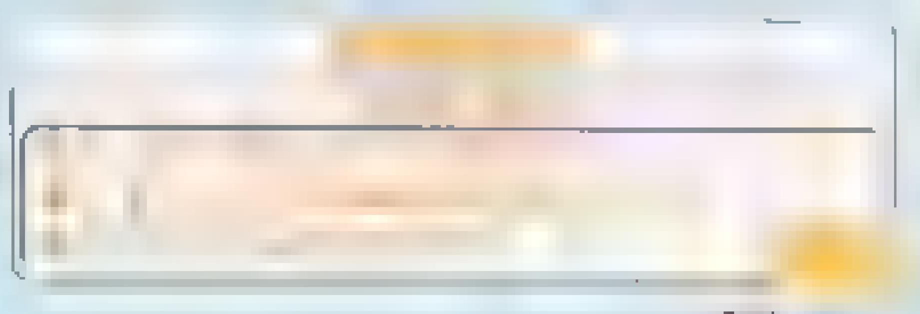
在战斗中，通过按键可以发动连续攻击，而角色们还会在攻击过程中通过按键不停地进行换装，特殊攻击具有令人惊叹的华丽效果。

暴露兔女郎，系统装，花样真不少。

华丽的特写

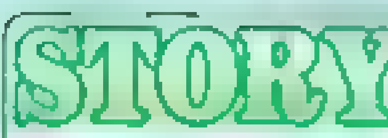
# 世界樹の迷宮

NDS上虽然好游戏不少，但真正好玩和creative的游戏却基本上都是由任天堂自己制作或代理发行的，第三方好像一直都不太"合群"，在NDS上下太大的功夫。不过由于NDS在日本的普及速度实在是太过惊人，第三方最近在NDS上的动作似乎也开始频繁起来。去年Atlus在NDS上推出了一款原创的手术游戏《超执刀》，虽然游戏在日本的销量比较令人失望，但[illegible]评价还算不错，这次Atlus再接再厉，在NDS上制作了这款风格独特的《世界树迷宫》，游戏类型为该公司非常擅长的3D主视视点RPG



文 雷伊

## STORY



在[illegible]的大地上，有一个叫做埃特里亚的小镇。有一天，[illegible]一举成名，成为了整个大陆上最[illegible]叫做"世界树迷宫"的巨大地下树海世界。[illegible]以来，它立刻就成为了整个大陆的焦点。这[illegible]一个世外桃源，据传在那里不仅有着不可[illegible]，在森林的某处，更埋藏着令人垂涎的金银财宝。[illegible]的勇者，[illegible]少年，[illegible]世界迷宫传闻的，无不对[illegible]充满了[illegible]财富、名誉、权力，以及永不腐朽的[illegible]的人从不间断，哪怕赔上自己的性命。[illegible]天，又有[illegible]年轻的冒险者即将步入这片神秘领域，那就[illegible]。

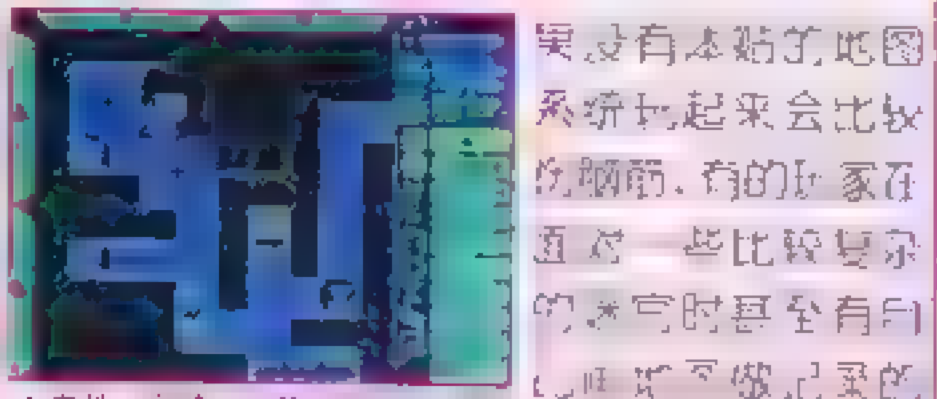
[illegible]是[illegible]家族中的一块奇葩，不过随着时代的发展，这种"[illegible]"的"[illegible]传统"的战斗方式似乎已经越来越不受[illegible]玩家的亲睐，甚至连一向保守的"《勇者斗恶龙》系列"的最新作《勇者[illegible]》也开始采用第三人称视角的战斗方式。不过Atlus依然[illegible]为《世界树迷宫》的新作中采用主视视点的形式。不论是在迷宫中移动还是战斗，一律都采用主视视点。制作主视视点[illegible]都是Atlus的强项，如"《真·女神转生》系列"、"《式神》系列"等等。因此我们完全有理由对这款精心打造的原创作品充满期待。从目前公布的情报来看，游戏的玩法更接近于"《式神》系列"，不过人物则可爱了许多，想必这也是为了照顾NDS的低龄玩家层吧。

▲无论是在迷宫内部的移动还是战斗，将一律采用主观视点

▲迷宫中设有转移装置，利用它就能在各层间进行瞬间移动

## 由玩家自己亲手绘制地图

全3D主观视点RPG一个比较令人头痛的地方就是如果没有[illegible]地图系统玩起来会比较伤脑筋。有的玩家在面对一些比较复杂的迷宫时甚至有用[illegible]做记录的习惯。由于NDS有着双屏和可书写的特性，Atlus针对这些功能，在游戏中加入了可由玩家自己在下屏绘制地图做记录的设定，玩家可以自己亲手在下屏制作[illegible]的迷宫地图，打造最体贴的迷宫攻略。



▲事件[illegible]，等都[illegible]标，在绘制地图时可以将[illegible]设置在地图上，看起来非常直观。

▲迷[illegible]，画起地图也来会比较麻烦。

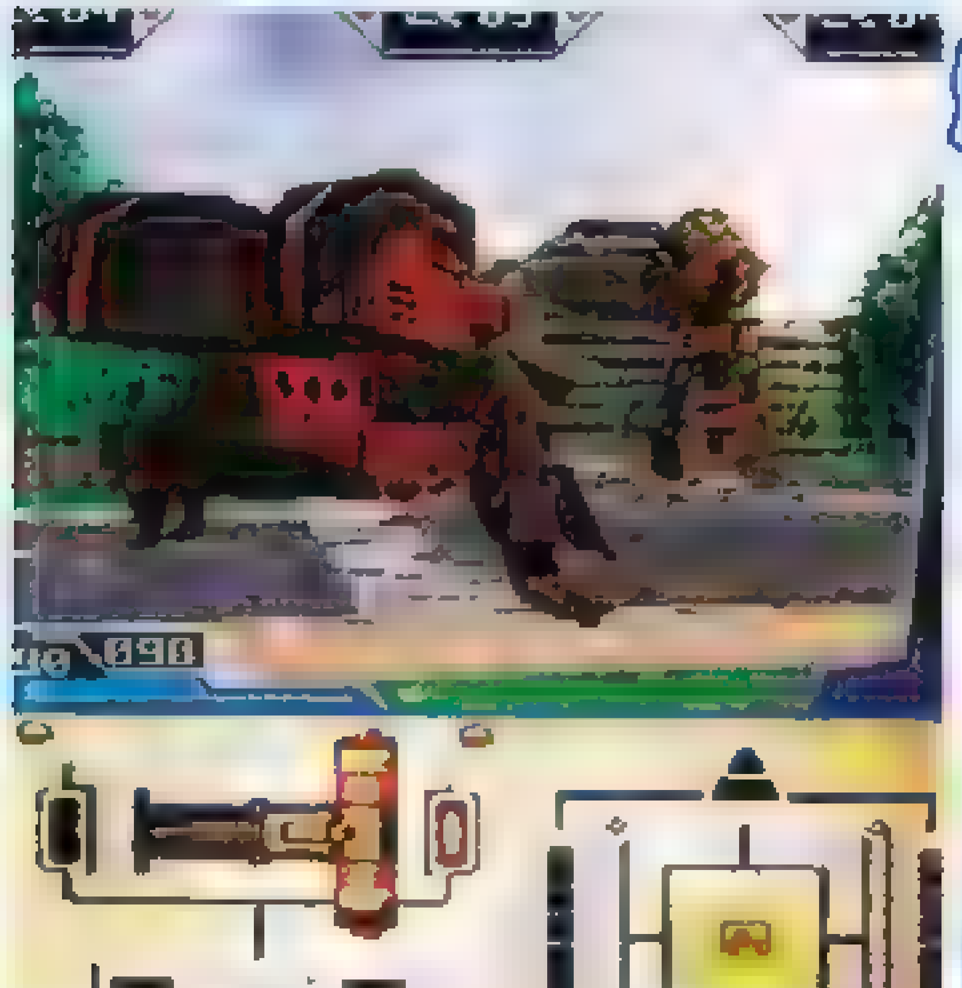
## [illegible]

游戏中一共存在着剑士、圣骑士等9种职业，不过[illegible]编入队伍中，[illegible]对这些职业进行[illegible]游戏中[illegible]技能，每次战斗胜利后会获得一定的点数，玩家可以自由将这些点数[illegible]种技能，根据自己的[illegible]。另外，游戏中[illegible]生成[illegible]名角色，[illegible]生成角色，尝试各种不同的职业[illegible]的特性，这样[illegible]有余。

▲巨大的红龙[illegible]

[illegible]

▲在迷宫中不仅会遇到敌人，还会触发各种事件



# 超操纵机器人MG

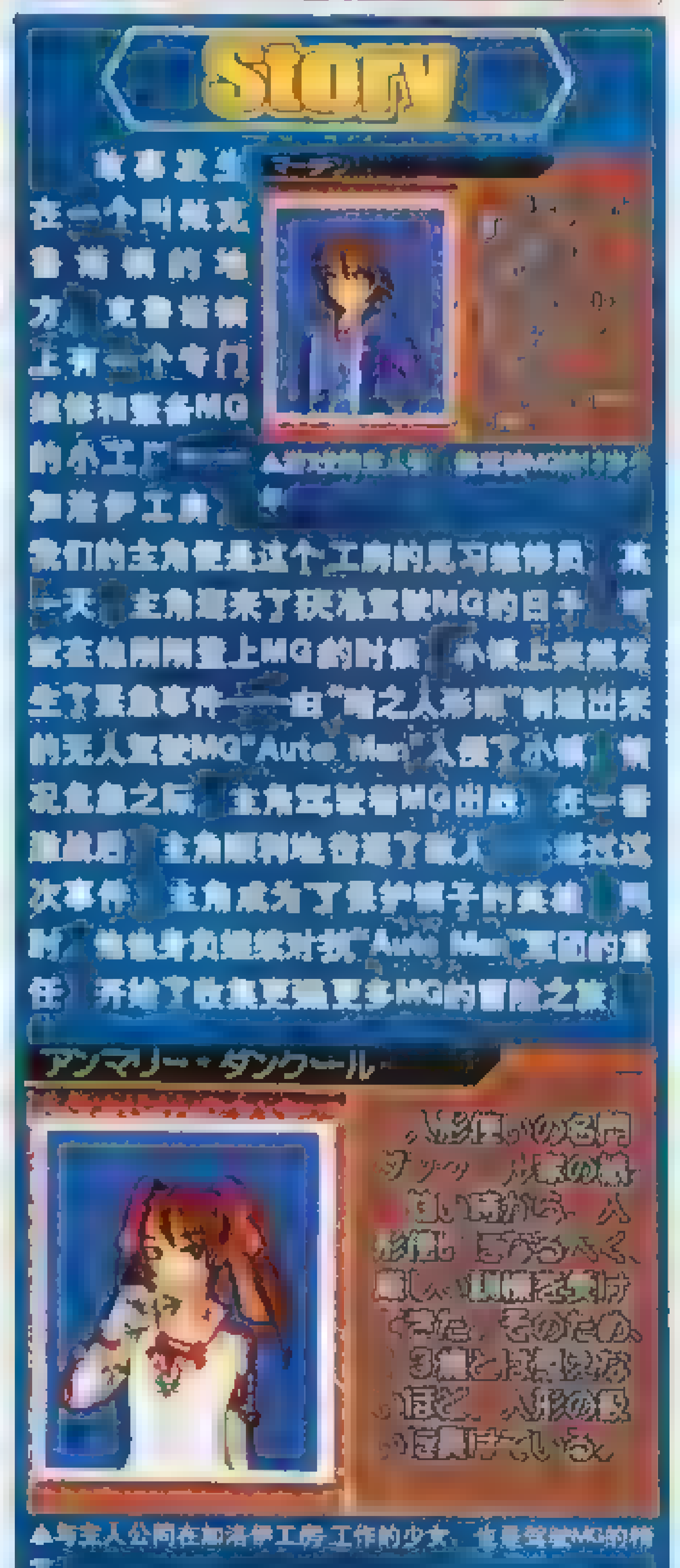
任天堂即将给我们带来一款全新的机器人题材游戏——《超操纵机器人MG》(不是《超级机器人大战》哦，笑！)。游戏中，玩家可以驾驶各种奇形怪状的机器人与敌人展开战斗，能够使用丰富多彩的武器，而且游戏会充分利用NDS的触摸屏，带给玩家全新的操控体验，下面我们就来了解一下本作的详细情报吧。

文 LIKY

## 什么是"MG"？

在本游戏中，所有的机器人都被称为"MG"，它们是一种可以搭载驾驶员的巨大机体，有些机体甚至还拥有变形等特殊能力。本作中登场的MG数超过一百种以上，要全部收集齐可不是一件容易的事哦。值得一提的是，游戏中有8个技术力顶尖的MG工房，他们生产的MG都具备独有的特性。

▶▲某些MG拥有变形的能力。




故事发生在一个叫做克鲁斯顿的地方，克鲁斯顿上有一个专门维修和整备MG的小工厂——加洛伊工房。我们的主角就是这个工房的见习维修员。某一天，主角迎来了获准驾驶MG的日子，可就在他刚刚登上MG的时候，小镇上突然发生了紧急事件——由"暗之人形屋"制造出来的无人驾驶MG"Auto Man"入侵了小镇。情况危急之际，主角驾驶着MG出战，在一番激战后，主角顺利地击退了敌人。经过这次事件，主角成为了保护镇子的英雄，同时，他也身负继续对抗"Auto Man"军团的责任，开始了收集更强更多MG的冒险之旅。

▲与主人公同在加洛伊工房工作的少女，也是驾驶MG的精英。

## 丰富多彩的任务

游戏的进行方式采用的是任务制，而任务的形式非常多样化，比如有的是竞速比赛，有的是攻击破坏敌方MG，还有的是运送物体……而主角在进行不同任务时也可换乘不同的MG，根据任务的不同来选择合适的MG是玩家最需要掌握的技巧，这也是能否顺利进行游戏的关键。

▲任务开始前可以选择4种不同的难度，不同的选择相信会对报酬产生影响

▲搬运任务中需要运送巨大的建筑

◀竞速任务就像在玩赛车游戏

## 超过100种以上的机器人登场

本游戏中登场的MG将有超过100种之多，不同的MG不仅外形不同，机体能力以及操作方式都不一样。玩家在获得新的MG时，除了在视觉上获得新鲜感外，在实际操作上也能体验到不同的感受。值得一提的是，游戏在操作上充分利用NDS的触摸屏，上屏幕显示实际游戏画面，下屏幕显示驾驶舱，玩家可在下屏完成一系列操作。不同的MG驾驶舱也是不同的，下面给大家介绍4种不同MG的操作方式。

### 赛车型MG

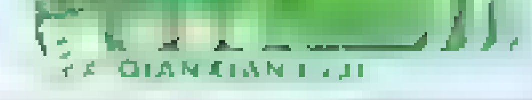
赛车型MG适合完成一些竞速类任务，驾驶舱正中显示的是一个方向盘，玩家可直接触摸方向盘来控制方向。

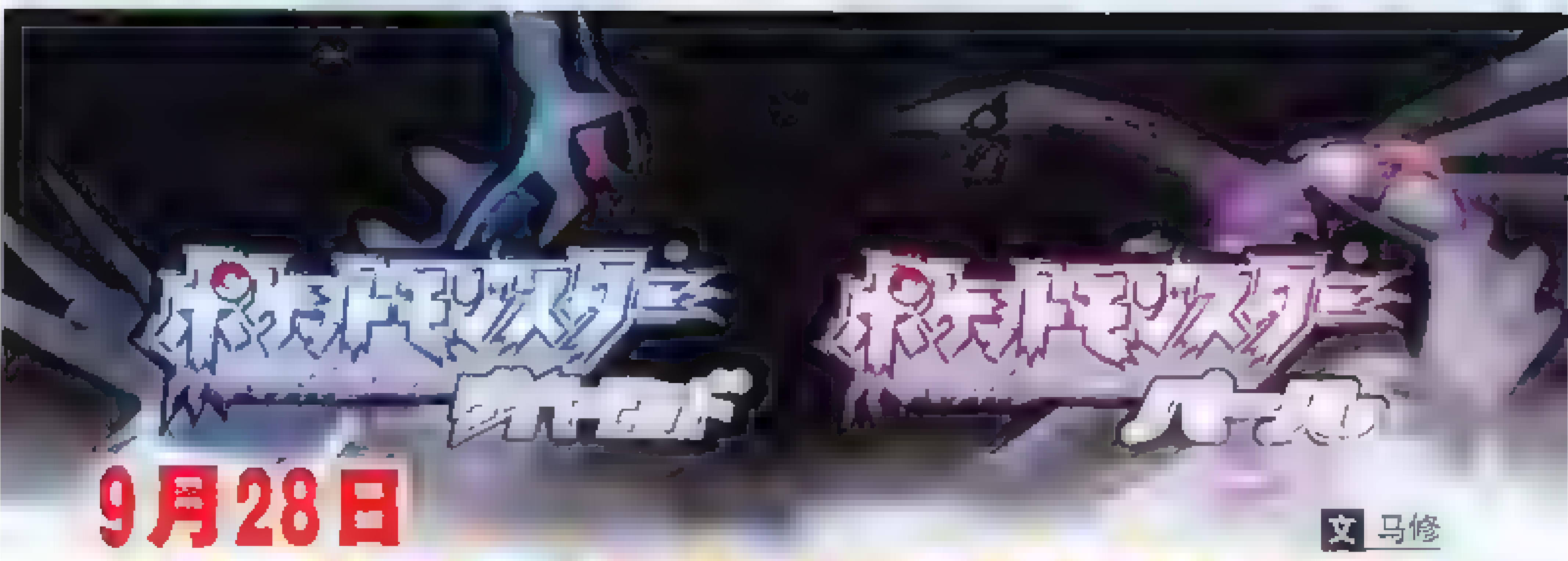
### 重型MG

重型MG驾驶舱的最大特征就是一个巨大的开关，这个应该是起重物体的按钮，另外左上角的按钮是变形用的。

### 铳型MG

### 弓型MG





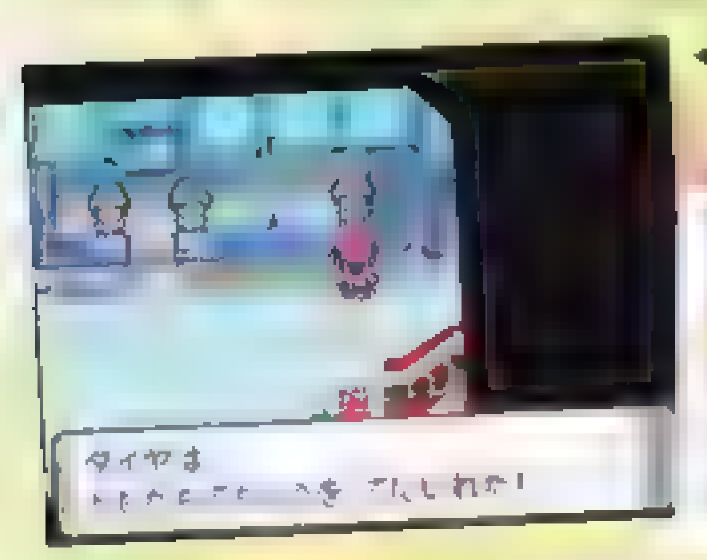
# 9月28日 让我们踏上新的（口袋妖怪）之旅！

文 马修

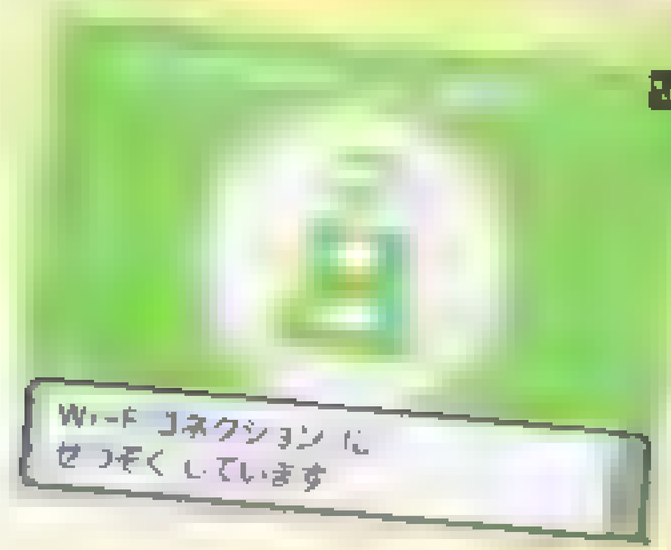
《口袋妖怪 钻石·珍珠》的发售日越来越近了。先给大家吃颗定心丸，新作已经确定是9月28日发售，也就是[illegible]日了。对于所有的口袋FANS来说，9月28日是一个值得欢呼和庆祝的节日！

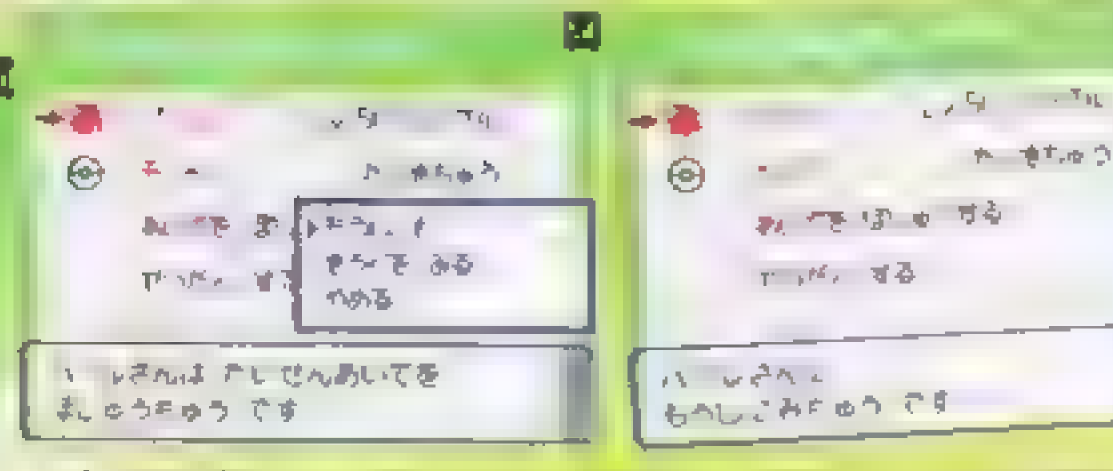
## Wi-Fi俱乐部

记得上次我们为大家介绍的「口袋妖怪中心的地下室」吗？其实就是Wi-Fi俱乐部。现在，我们就来看看厂商公布的Wi-Fi功能的一些细节。



◀▼ 我们首先要获得朋友的"朋友代码"（Friend Code），获得后注册就可以了



◀▲自己和朋友都加入对方的12位"朋友代码"才可以联机，联机后就可以向朋友发出对战交换等的申请

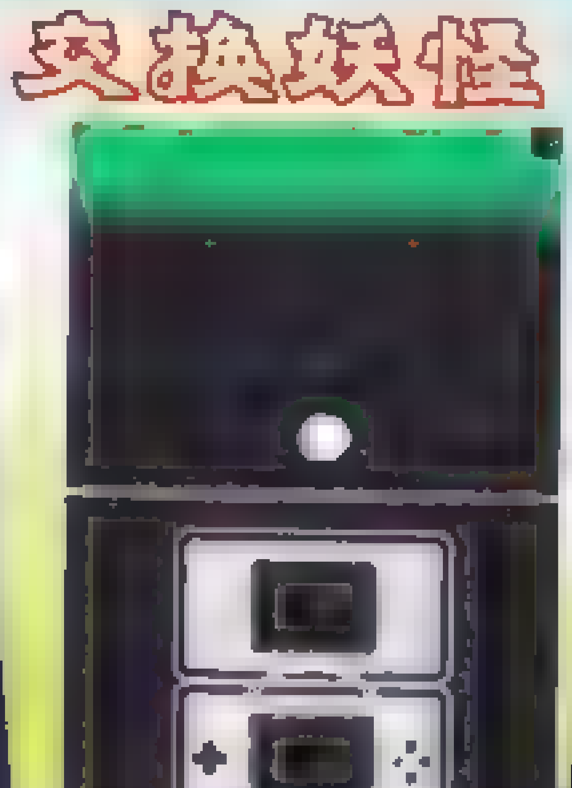
接续完了，联机就开始了。通过崭新的Wi-Fi网络，我们不仅可以和身边的口袋FANS联机，还可以和远在他乡的老朋友或素未谋面但相识已久的网友来交换、对战。相信Wi-Fi会让众口袋玩家玩家充分体会到"天涯若比邻"的乐趣。除了联机，玩家还可以通过Wi-Fi网络和朋友语音聊天。而且还有消息称，任天堂还将在9月推出一款麦克风联机套装的[illegible]。看来从NDS时就有的MIC插孔，如今终于要派上用场了。Wi-Fi俱乐部在口袋妖怪中心的地下室；而实现玩家间近距离联机的地方，则在口袋妖怪中心的2楼。

# 继续体会《口袋妖怪》交换对战的乐趣！

## 和朋友对战

▲把自己辛苦培养的口袋妖怪与朋友的妖怪一决高下是系列的一大魅力。

## 交换妖怪

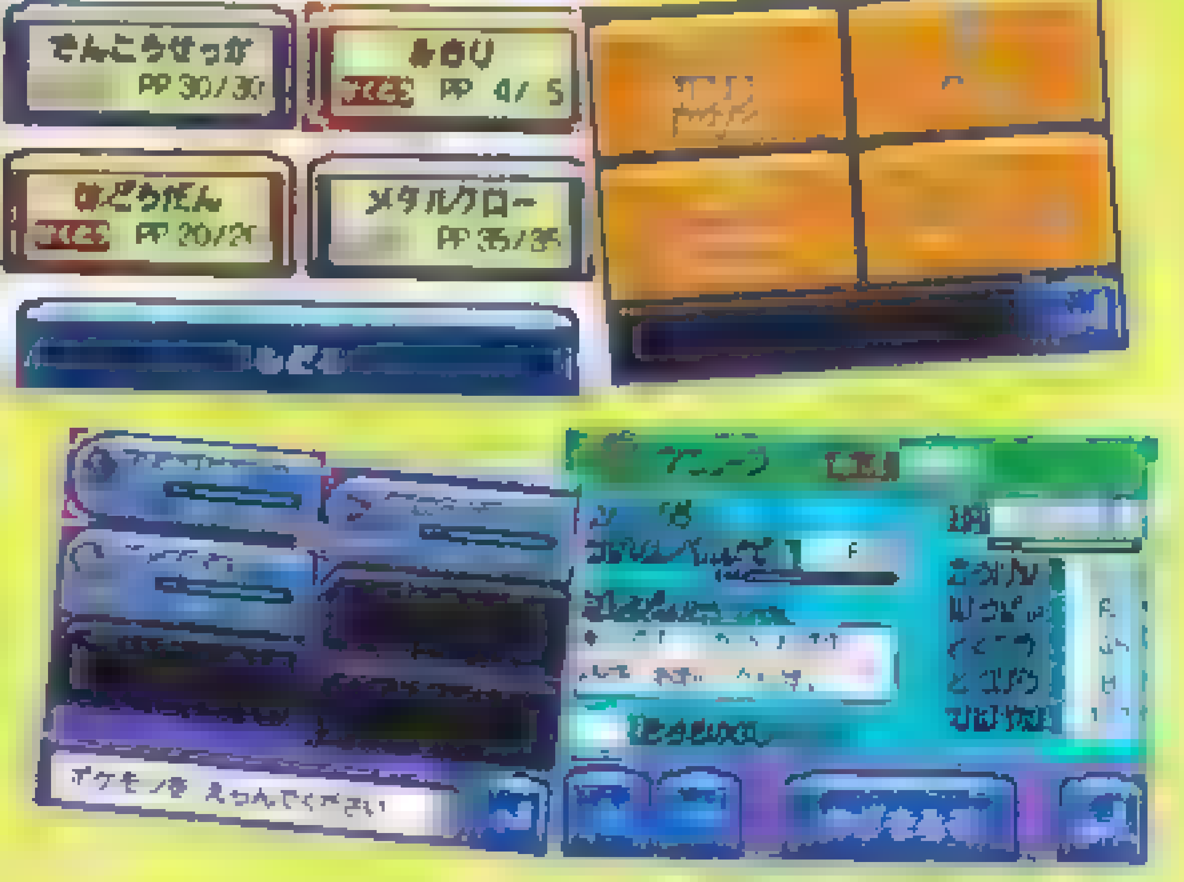


▲仅仅自己一个人玩很难集齐全部的口袋妖怪　多和朋友们联机交换吧。

## 触摸屏操作

这款《口袋妖怪》新作因为制作在NDS上，所以也对应触摸屏功能。当然了，传统的按键操作也保留着，这样就照顾到了不同习惯的玩家。

▲▶触摸屏操作起来还是非常简单方便的，不过喜欢按键操作的玩家也大有人在。



# 新怪物续报

继续给大家报道新的口袋妖怪，本次带来的口袋妖怪包括两个封面上的口袋妖怪，三只新公布的口袋妖怪，以及在剧场版中登场、此次得以确认会出现的口袋妖怪。

## 封面神兽大公开！

除了第一代《口袋妖怪》用主角妖怪做封面，后来的作品便都用主角神兽来做封面了。如今两个版本的封面已经公开，看封面上怪物那气势，不用说也是主角神兽级别的狠家伙，只不过长得实在是有些不够美型……无疑，这两只神兽都是新王地区极其强力的狠家伙，捕捉到后无疑将使自己队伍的实力大增。

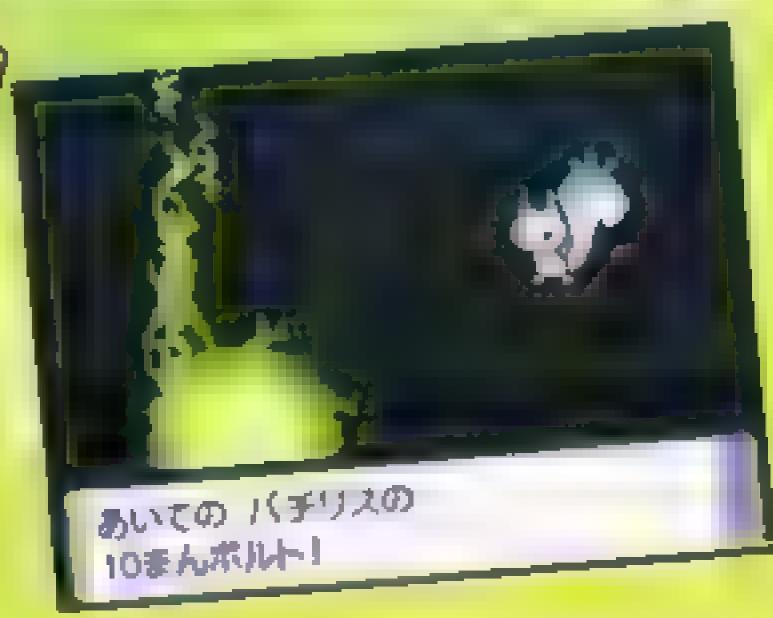
### 迪亚路卡（ディアルガ）

《钻石版》的主角神兽，掌管时间的口袋妖怪，在新王地区的神话传说中，迪亚路卡拥有着操纵时间的能力，胸前如同大钻石般的结晶是其特征所在。游戏中，迪亚路卡只会在《钻石版》中登场。

### 帕鲁基亚（パルキア）

《珍珠版》的主角神兽帕鲁基亚掌管着空间，在新王地区的神话传说中，帕鲁基亚拥有着扭曲空间的能力，特征则是肩部的两颗巨大珍珠状的结晶。游戏中，帕鲁基亚只会在《珍珠版》中登场。

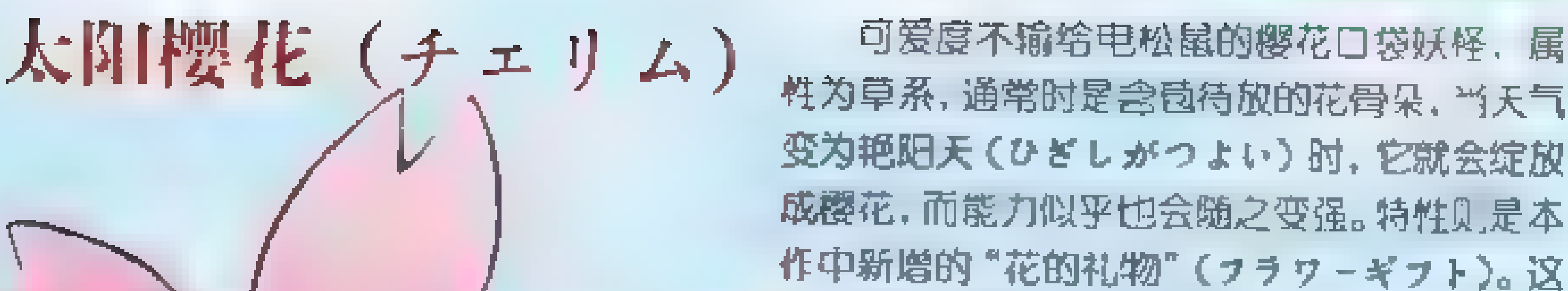
## 个性十足的新妖怪们！




▶不知道小家伙的十万伏特威力如何

### 电松鼠（パチリス）

非常可爱的电系口袋妖怪，有可以发电的电颊，大大可爱的尾巴可以储电，有逃跑能手（にげあし）和拾物（ものひろい）两种特性。电松鼠的实力如何目前还不得而知，但可爱的外表注定其会有极高的人气。



## 太阳樱花（チェリム）

可爱度不输给电松鼠的樱花口袋妖怪，属性为草系，通常时是含苞待放的花骨朵，当天气变为艳阳天（ひざしがつよい）时，它就会绽放成樱花，而能力似乎也会随之变强。特性则是本作中新增的"花的礼物"（フラワーギフト）。这个小家伙在晴天战中会相当活跃哦。

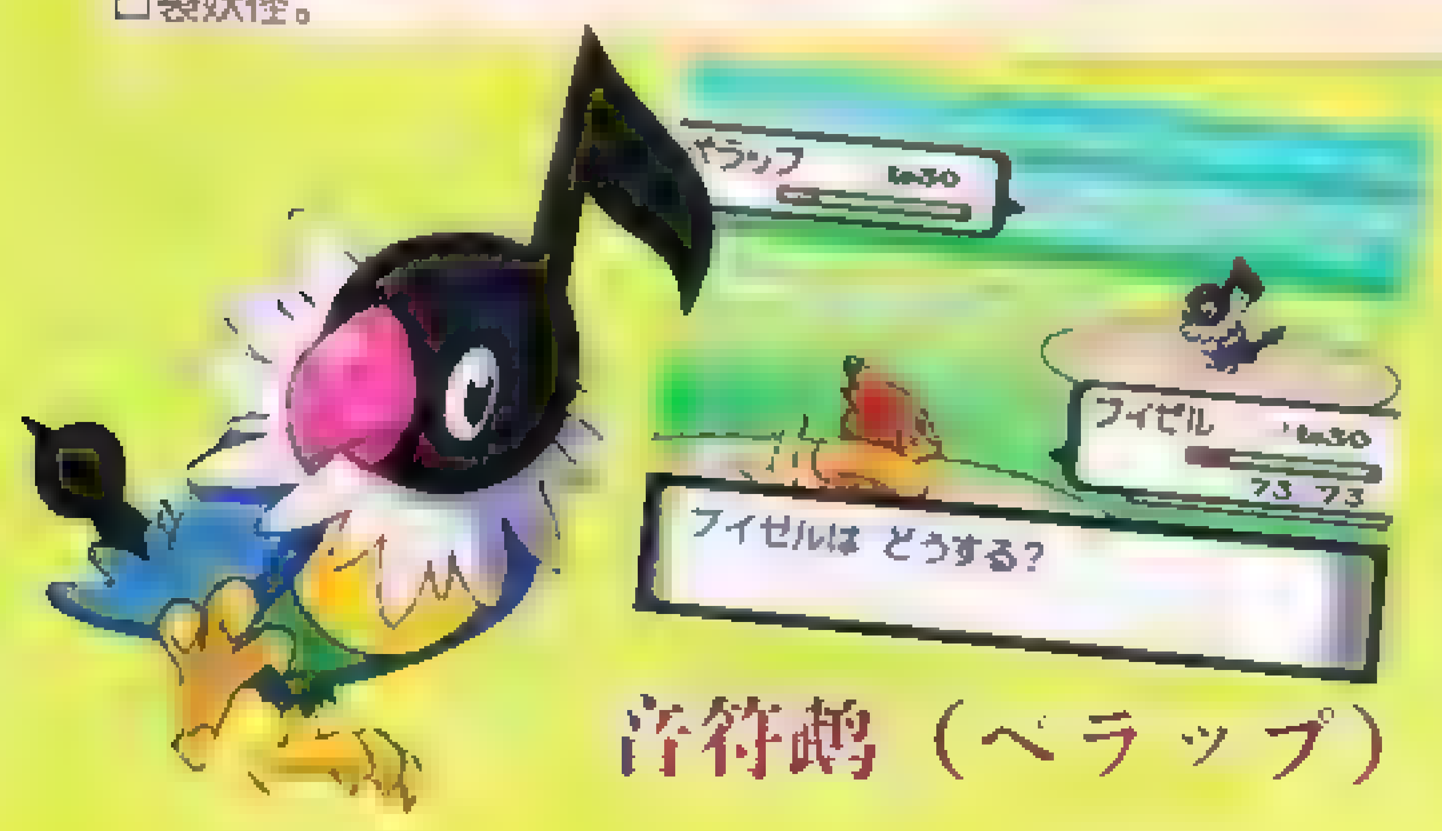
◀平常是一个花苞。

▶艳阳天时就会绽放成可爱的樱花

## 毒龙蝎（ドラピオン）

持有剧毒的蝎子口袋妖怪，属性为毒・恶系，正如其凶悍可怕的外表，毒龙蝎不仅有着可怕的剧毒，其两腕的破坏力也大得惊人。特性是甲虫装甲（カブトアーマー）和狙击手（スナイパー）。看来毒龙蝎走的是实力派路线，而毒・恶的属性更使得其仅具有地面一个弱点，一旦特性被交换为浮空，这个狠家伙连惟一的弱点也没有了。

除了以上公布的这些，通过公开的画面和影像，我们还可以确定其他一些在新作中登场的口袋妖怪。




在 2006 年《口袋妖怪》剧场版《苍海的王子》中登场的鹦鹉模样的口袋妖怪。属性为飞行＋普通系，能将听到的声音非常出色地模仿出来。它的特性为本作中出现的新特性千鸟足（ちどりあし）。

## 音符鹦（ペラップ）

## 小球飞鱼
（タマンタ）

巨翅飞鱼的进化前形态，属性为水，模样是蛮可爱的，不过实力就不用太指望啦。

## 影像中发现的新妖怪

ロズレイド

◀怎么看怎么像双色玫瑰，不过样子实在太邪恶了，臂上的两朵花变成了两个花束，难道是双色玫瑰的进化形态？

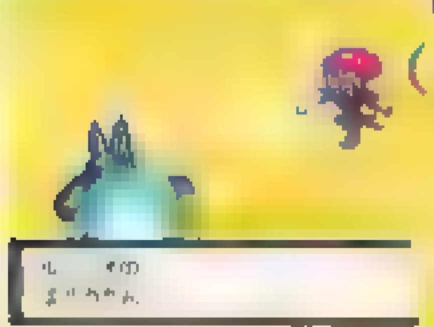
◀因为图比较模糊，所以这个叫コロボオシ的东西实在看不出是赏火虫还是猫头鹰。

コロボオシ

◀这个家伙看起来强壮并且似曾相识，难道是电击兽的进化形态？

## 新的技能和特性

### 波动弹
（はどうだん）



▲▶发射能量弹，为格斗类技能。

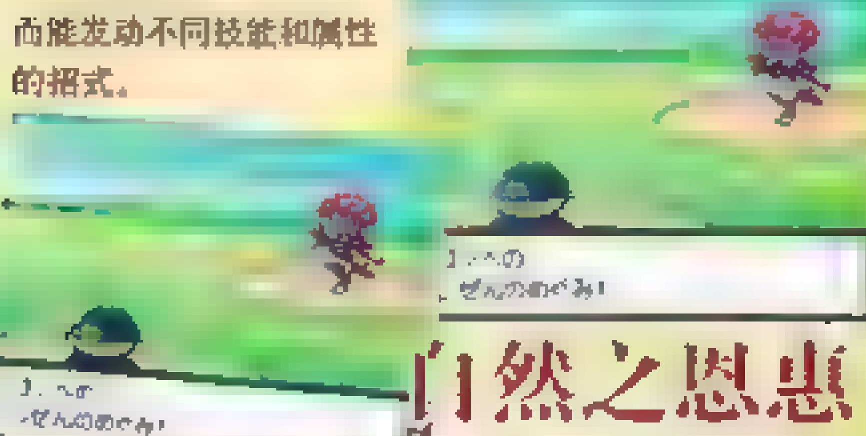
◀让对手无法使用道具的技能。

### 收押
（さしおさえ）

◀能够使出以前学过的全部技巧。

### 取置
（とっておき）

▼▶根据场所树颜不同，而能发动不同技能和属性的招式。



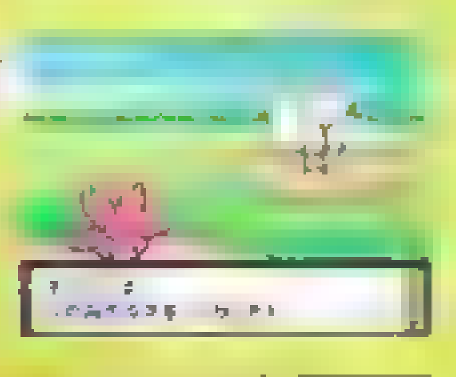
### 自然之恩惠
（しぜんのめぐみ）

▶让对手陷入不眠状态，令其无法使用睡觉回复等的技能。

### 烦恼的种子
（なやみのタネ）

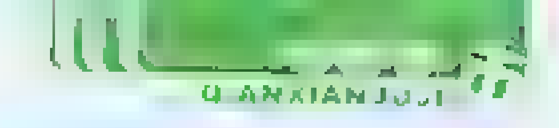
◀水系的先制攻击招式。

### 水之喷射
（アクアジェット）

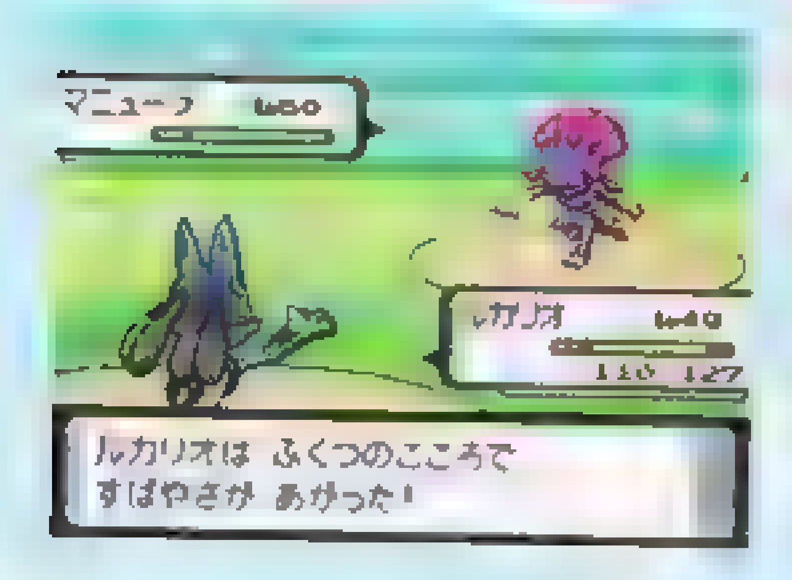


### 十字毒
（クロスポイズン）

◀可以令对手中毒的招式，会心一击率很高。




## 新特性一览




| 名称 | 原名 | 解说 |
|---|---|---|
| 不屈之心 | ふくつのこころ | 受到惊吓后会提升敏捷值。 |
| 千鸟足 | ちどりあし | 在混乱状态下可以提高回避率 |
| 花的礼物 | フラワーギフト | 在艳阳天时，自己和同伴的能力会上升。 |
| 狙击手 | スナイパー | 在使出一击时威力会进一步提升。 |

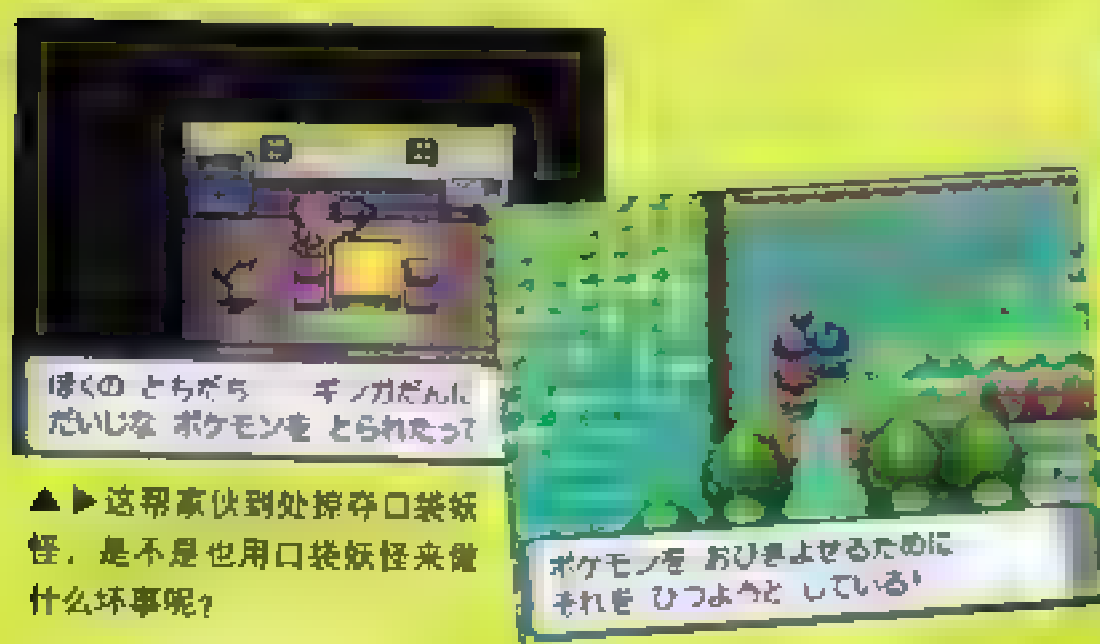
增加了新的技能和特性，必然会衍生出诸多新的打法和战术，比如特性为"狙击手"的毒龙蝎搭配"十字毒"技能，并装备提高会心一击几率的道具，那么其杀伤力将会非常可怕。

## 新王反派势力登场

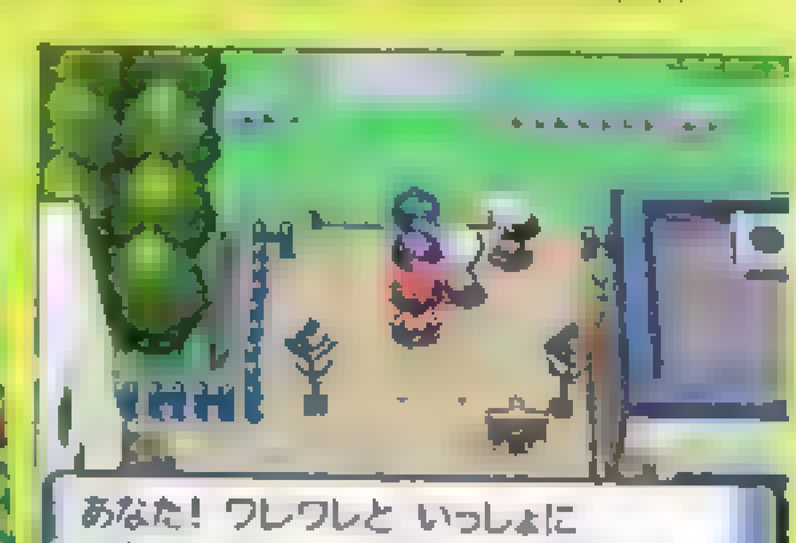
### 银河团（ギンガ团）

◀发现了银河团的一个据点

火箭队、岩浆团、海洋团……即使在和平的口袋妖怪世界，也有反派势力出现，本作当然也少不了阻挡玩家的反派组织存在，这次名称叫做"银河团"。图中可以看出，银河团的队员的穿着和发型都蛮有个性的，外表也不像前几作反派势力队员那样"把坏字写在脸上"。不过名称嘛，总让人想起武藏和小次郎的那句"我们是穿梭在银河的火箭队"……已经确认的是这个势力会多次出现在主角的冒险途中，并且在剧情中有很大的戏份。




▲▶这帮家伙到处掠夺口袋妖怪，是不是也用口袋妖怪来做什么坏事呢？

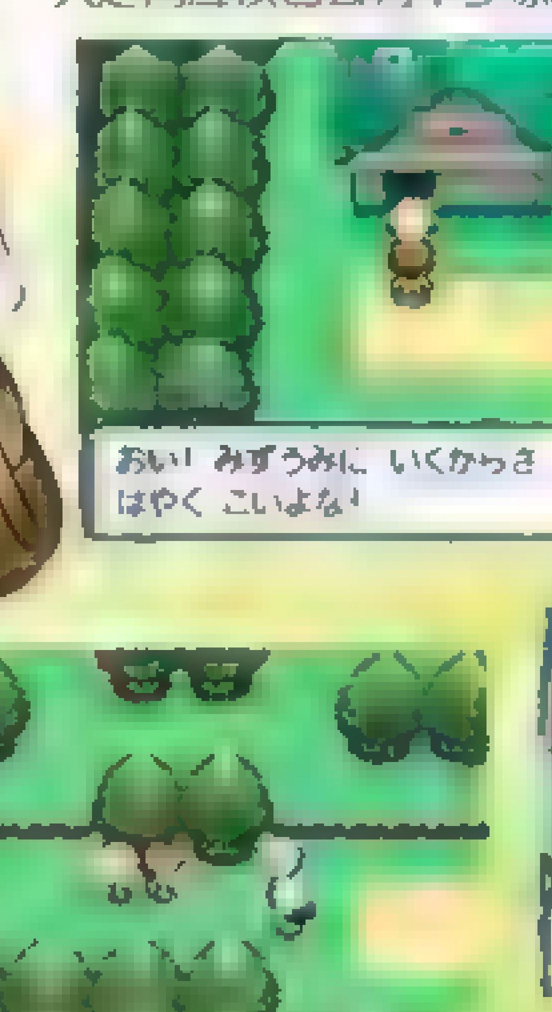


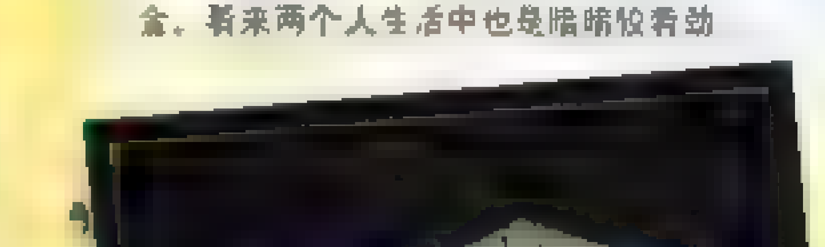

▲银河团的魔爪已经伸向了口袋妖怪权威七灶博士
不过以可怕出名的七灶博士又怎么会听他们的。

# 和主角一起成长的少年

## 主角的对手

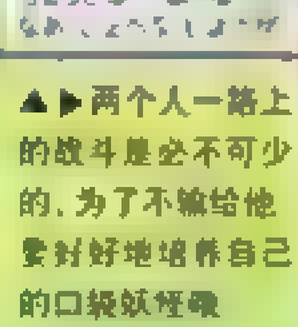
本作中登场的对手是主角从小到大的朋友，和主人公有着相同的目标和理想的少年，发型有点像阿童木。（笑）虽然性格积极，但是行事经常不通过大脑。因为和主角有着共同的目的，所以一路上主角会经常遇到他。冒险途中，两个人会相互协助，一起调查银河团，当然，两个人之间应该也会有不少惊心动魄的战斗。



◀▼约定迟到了的话，他就要主角支付罚金，看来两个人生活中也是暗暗较着劲





▲左边是主角和对手，右边是博士和另一个没被选中的角色。

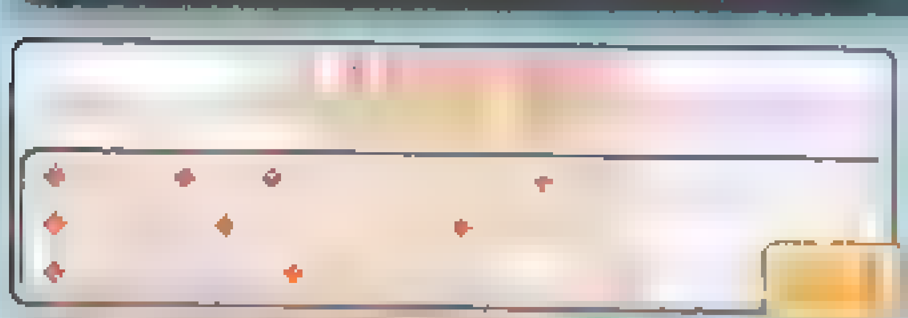
▲▶两个人一路上的战斗是必不可少的，为了不输给他要好好地培养自己的口袋妖怪哦

## 预约宣传活动

最后给大家说下官方的预约宣传活动，活动起始日期为8月11日，在活动期间预约《口袋妖怪 钻石 珍珠》的话，就能得到海洋堂制作的大魄力妖怪模型作为奖励，预定《钻石版》得到的模型是迪亚路卡，预定《珍珠版》则会得到帕鲁基亚的模型，两个版本都预约或预约其中一个版本的两个，除了得到两个对应的模型，还会多得到一个"秘密模型"，至完稿时这个模型的图片还没有公开，会不会是天龙那样凌驾于主角神兽之上的神兽呢？

# PC名作初登掌机平台，来创造一个属于自己的世界吧！

文 软饼干

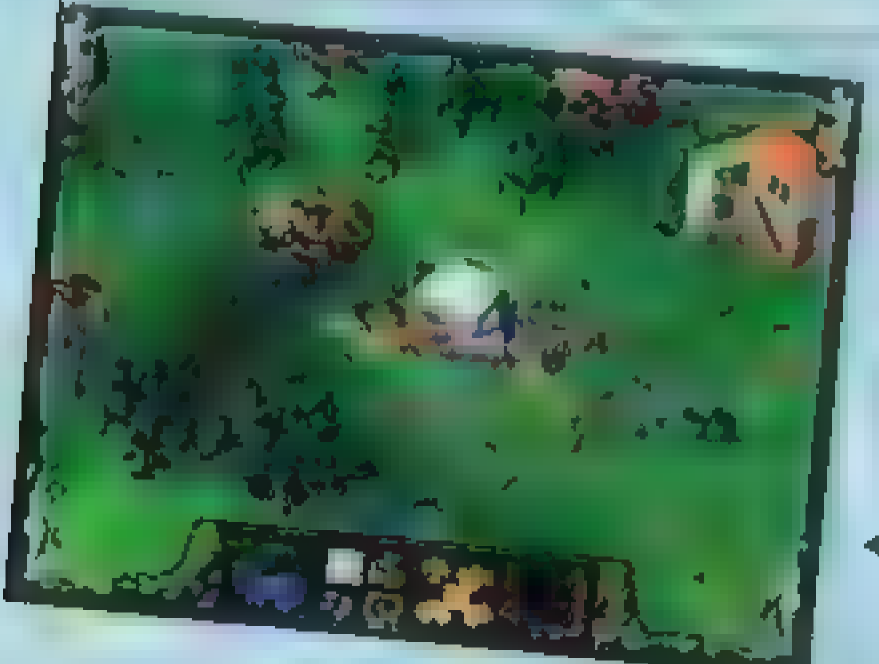


原本活跃在PC平台的经典策略游戏《工人物语》首次进军掌机平台，并暂名为《工人物语》。不过Ubisoft并没有透露本作是原创还是移植作品。

本作大致讲述了主角因为船只失事而被困在了一个尚未有人涉足的孤岛上的故事。因此你和你的船员们需要就地展开基础设施的建设。与其他发展型策略游戏一样，首先你得建造足够多的住房，这样才能产生足够多的劳动力。拥有了充足的人手后，大力发展采矿业、农业吧，因为粮食和经济也是不可或缺的。等这些基础产业都渐渐巩固后，就要有更深一步的打算了，想想该如何抵御外来侵略者的入侵了，你需要组建一支强大的军队来稳定你的部落（国家）。

除了故事模式外，本作还拥有以罗马或世界为舞台的战役模式。游戏中共有4个势力供玩家选择，玩家将在罗马人、维京人、努比亚人、亚洲人中选择其一，并努力建设能够支配世界的强大国家。游戏提供了30种职能种类不同的职业以及6种军事作战单位。

游戏地图场景设置也是丰富多样，陆地、雪景、熔岩、沼泽和森林，这些地形效果将影响你国家的发展方向。



在进行游戏时，玩家不用具体操纵自己的单位，只需为它们提供和创造尽可能好的生存条件，满足它们的各种生产生活要求，比如建造各种建筑或者修路等。利用NDS的双屏机能，可以更方便地查看各种数据资料，这样能更有效率更便捷地管理自己的部落（国家）。

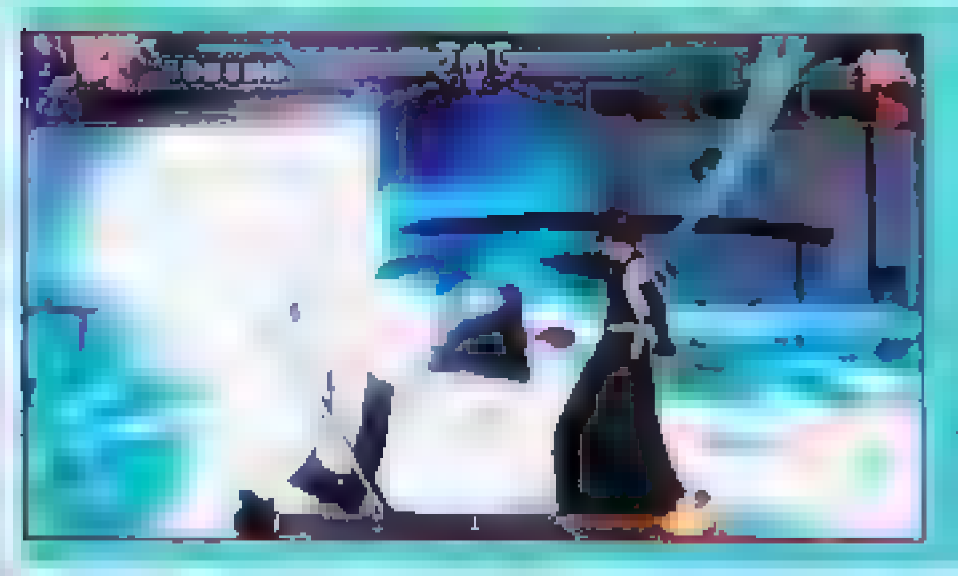
◀不知本作是否还有当初PC版的韵味。

文 铭风

作为一款根据热门动漫《死神 BLEACH》改编而来的PSP对战游戏，虽然在格斗方面比不上正统的《铁拳》等3D格斗游戏，但游戏的系统自成一派，且角色魅力十足。同时相比前两部作，这个系列第三作的革新也十分多，很值得一玩

## 基本操作

| | |
|---|---|
| 方向键 | 控制角色移动 |
| ○键 | 重攻击 |
| ×键 | 轻攻击 |
| [illegible]键 | 灵压解放 |
| [illegible]键 | 跳跃 |
| [illegible]键＋攻击键 | 灵压奥义 |

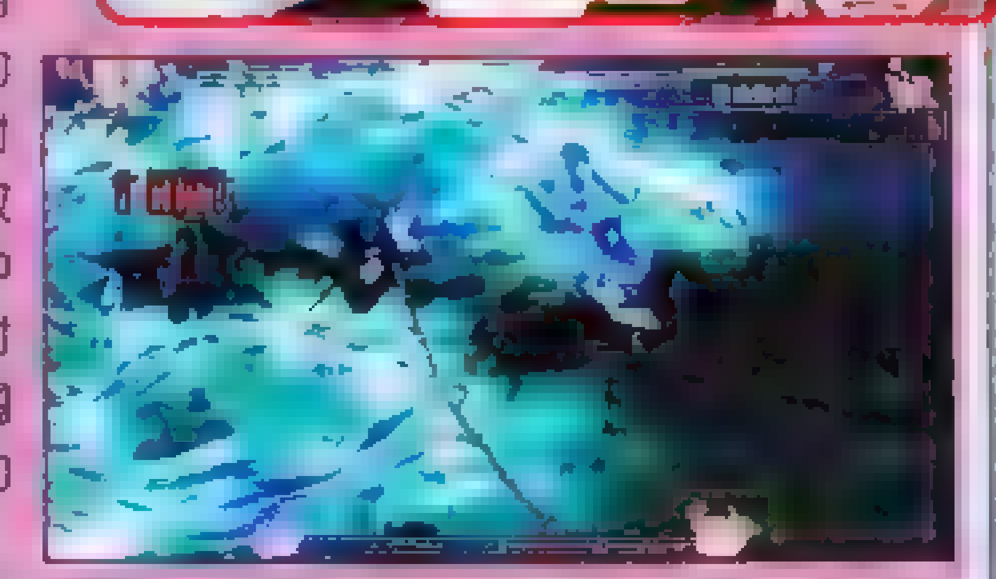


## 攻击

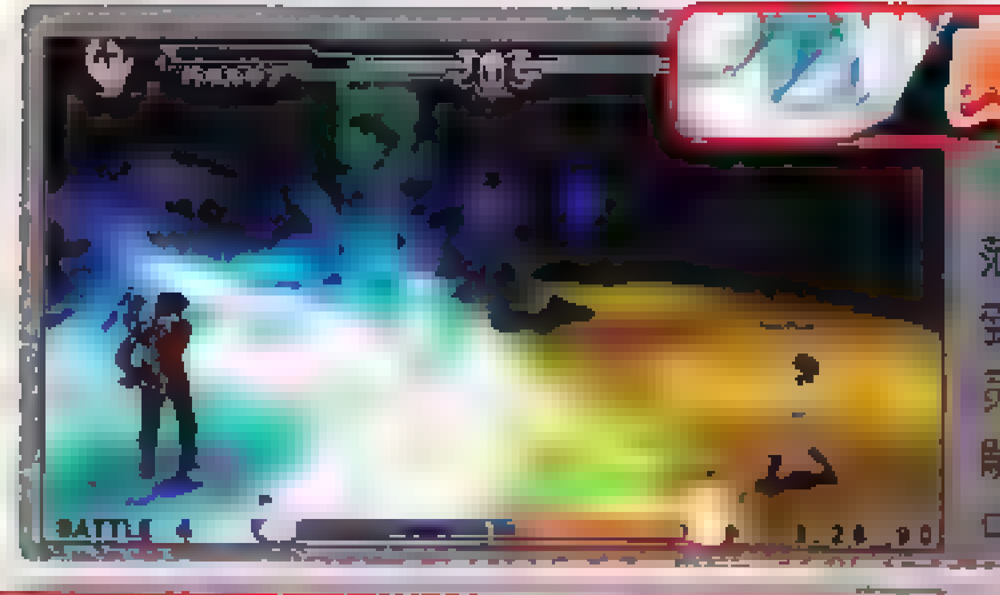
在战斗中按START键调出菜单选"COMBO LIST"便可查看角色拥有的连击技。主要的就是两个攻击键○键（重攻击）和×键（轻攻击）的配合。此外不同的方向键配合攻击键所使出的攻击技也不同，比如上＋○键是小跳斩，而后＋○键是投技。

## 灵压槽

这个设定在原作漫画中就有。游戏中，画面下方的就是灵压槽，为两人所共用。当成功攻击到对方时就能让这个槽上涨，同时也让对手的槽减少。灵压槽的作用非常多，除了施放灵压奥义时需要消耗一格灵压外，还对战斗中的角色有着各种各样的影响。当你的灵压比对手高的话你的攻击力会上升，解放灵压的范围也会变广；而当你的灵压比对手少时，攻击力则会下降。



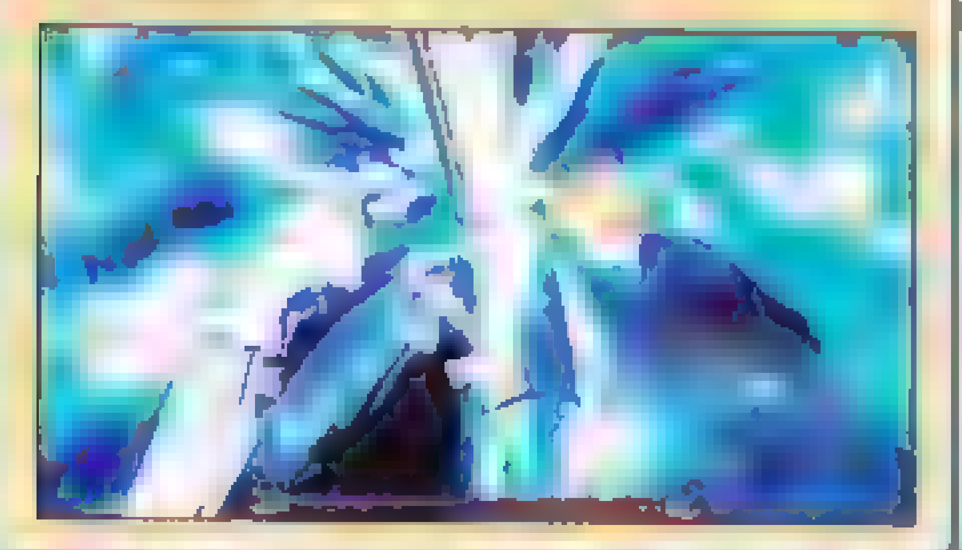
## 灵压解放



按□键放气后就可解放灵压。解放灵压的范围跟你当前的灵压有关。当解放的灵压攻击到对手时，能让灵压槽立刻上涨一格。而解放灵压的另一个作用就是破坏对手的防御。由于解放灵压后按攻击键可以施放灵压奥义，所以可在破坏防御后顺势使用必杀技来攻击。

## 灵压冲刺

在连按两次△键后，你控制的角色便会消耗一定的灵压，然后快速地冲向对方。此时身边会有一层防护罩，如果对手此时对你放飞行道具的话会被弹开。而如果战斗双方同时使用灵压冲刺的话，两人撞到一起后便会像《侍魂》一样进行拼刀，要靠按键的次数来决定谁能胜过对手。



## 同伴战

这是本作新增的战斗系统。你在战斗中可以拥有一到三个搭档来共同战斗。当你血槽下的搭档槽蓄满后，就可召唤搭档来施放技能或替你添加各种属性（也就相当于援助攻击）。不[illegible]力是不同的，一共有62个搭档可以选择。

## 灵压奥义

灵压奥义也就是通常所说的超必杀技。在解放灵压后按攻击键可以施放灵压奥义，根据你所按的攻击键（○或是×键）不同，所施放灵压奥义也不同。除了打到别人能施放连击的强力攻击系灵压奥义外，还有些角色的灵压奥义是防御系的，施放后会摆出姿势，此时敌人攻击你的话他就惨了……此外还有些特殊的灵压奥义，比如朽木白哉的万解状态，会施放剑阵，此种攻击方式十分强力！

灵压奥义的威力跟释放灵压时灵压槽的多少有关。当你灵压槽的火焰图标燃烧的话，你放出的灵压奥义就能给予对方充分伤害（燃烧所需的灵压槽的量因人而异）。而你的图标没有燃烧的话就算灵压奥义完全击中敌人，造成的伤害也还不如一套普通的连击。所以你连续放灵压奥义的话是很不合算的。然后就是当你灵压槽4格全满时释放出的灵压奥义不但威力强劲，同时也是不可防御的，对方只能躲避。

## 觉醒状态

本作中的新系统，当你体力槽只有一条，且减少到红血状态时，按下□键解放灵压后按△键就能够使角色进入觉醒状态了。进入此状态后解放灵压的范围会非常广，不过有个缺点就是不能防御对手的攻击了，此时你只能不断攻击。不过此状态还有个最大的优势，那就是灵压槽会缓慢上涨，如果你的攻击凌厉的话对手会很被动。当双方都进入觉醒状态后，灵压槽会恢复原状，谁的槽都不会增长。

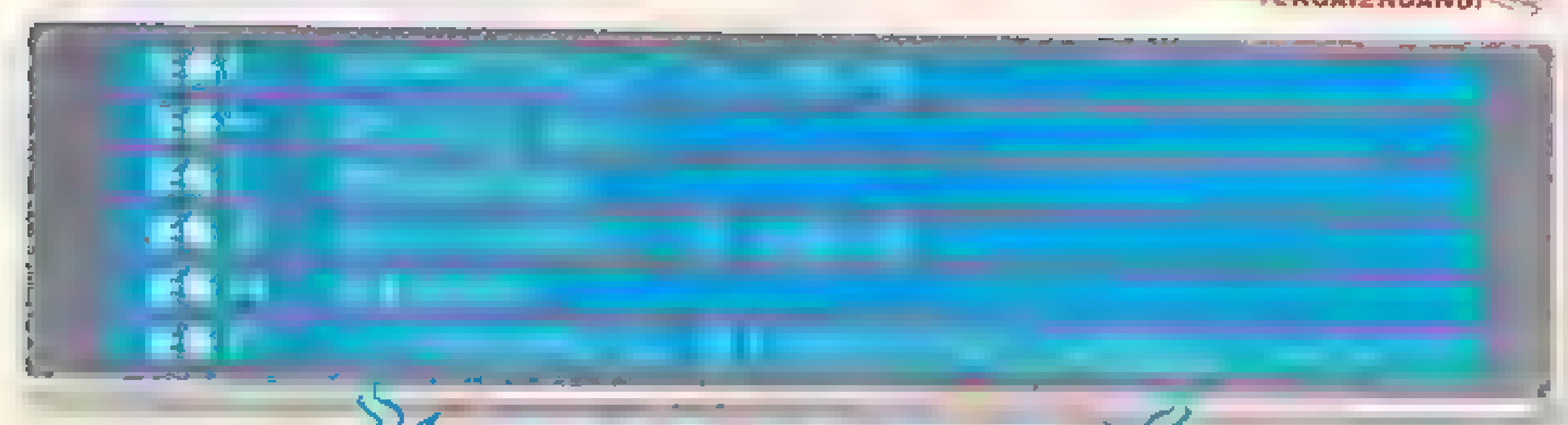
## 主要模式介绍——SOUL ROAD

游戏的第一个模式“灵魂之路”用来培育你团体战中搭档的信赖度。在团体战时，你选择搭档都会消耗你的点数，一共有3点可供消耗。如果此搭档你没有培养过，一般一个搭档就要消耗你3点，而在此模式中，你可以将此搭档培养得只需要消耗1点，这样你在战斗中就可以使用三个搭档了。

选好你要培养的搭档进入此模式后，你将在一个虚拟的世界中到处行走，和出现的对手战斗，胜利后就可获得战斗点数。而游戏的目的就是要移动到有搭档头像的格子，和搭档汇合。汇合后会出现选项，选择正确的话会让搭档的信赖度上升。同时还可根据你此时拥有的战斗点数，让信赖度大幅度上升。当信赖度为50%和80%时，选用此搭档共同战斗所消耗的点数会分别降为2和1。不过值得注意的是当你战斗失败的话，战斗点数就会清零，此时去和搭档碰头就加不了多少信赖度了。

## 主要模式介绍——MISSION BATTLE

故事模式也是游戏的重要内容之一。在本作的故事模式中，一共有[illegible]场战斗需要你完成。这些战斗都是原作中的经典场面，比如主角在卍解状态下和朽木白哉的战斗等。在游戏最初并不能进入所有的关卡，某些关卡需要满足条件才能进入，具有特殊条件的关卡见下方列表。此外完成所有的故事模式会出现另一个故事模式[illegible]，完成后[illegible]一个隐藏人物。



# 关于游戏的隐藏

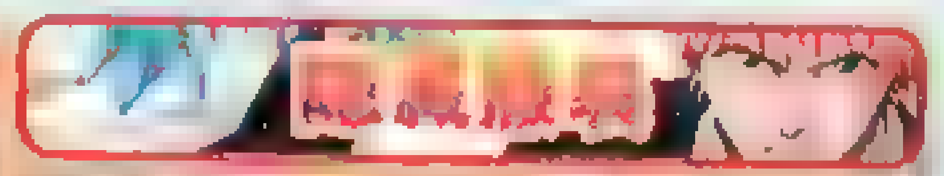
游戏中的人物一共有33个，一开始没有出现的人物需要玩家完成故事模式或用特殊人物通过“TIME ATTACK模式”才能获得。

完成所有故事模式可获得：恋次（万解形态），朽木白哉（万解形态），日番谷（万解形态），石田雨龙（最终形态）。

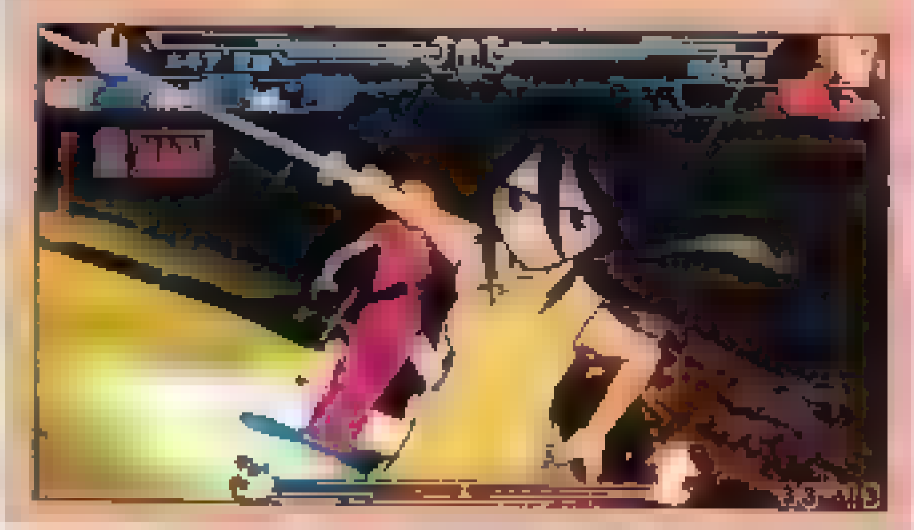
时间挑战模式（用箭头前面的人通关可使箭头后面的角色出现）：狛村→狛村左阵；狛村左阵→桧佐木修兵；浮竹→京乐；京乐→七绪，更木剑八→やちる，涅マユリ→ネム；ルキア→ルキア（死神形态）。

特殊援助在SOUL ROAD模式训练特殊人物时才会出现。把特殊人物的信赖度提升到80%以上后来到方格与他们汇合，此时会发生特殊对话，而选项就是特殊援助的名字，选择正确的话就可使这些援助出现了。在浦原商店里还有几个需要10000点的援助可以购买，别漏了。

相关人物（训练箭头前面的人可使箭头后面的援助出现）：黑崎一护→花太郎；浅野，水色；ルキア→魂；石田雨龙→卯之花；茶度泰虎→一心，夏梨；夜一→空鹤；浦原→雨，游子；更木剑八→弓亲；恋次→一角；乱菊→射场；银→东仙；桃→勇音。



这个可说是游戏中最大的秘密了，每个可出战的角色都有其隐藏的服装，这些服装有些十分恶搞。隐藏服装的出现方法其实不难，但很麻烦。那就是在灵魂之路模式里将相关角色的信赖度练到100%。这样在选人的时候按□键决定就可让他们身着特殊服装出场了。



本作以美国海滨城市迈阿密为舞台，讲述了两位美国卧底警探的热血故事。本作是由开发过《[illegible]》的[illegible] Games负责制作，游戏品质得以保证。加上本作结合了《生化危机4》《分裂细胞》以及《杀戮开关》的经典动作元素，实在是不可错过的一款极具人气的枪战大作！

## 迈阿密风云
Miami Vice: The Game

[illegible]

PSP

文 软饼干

# 卧底战警忍辱偷生，黑白双雄联袂上演好戏！

## 游戏操作

### 陆地任务

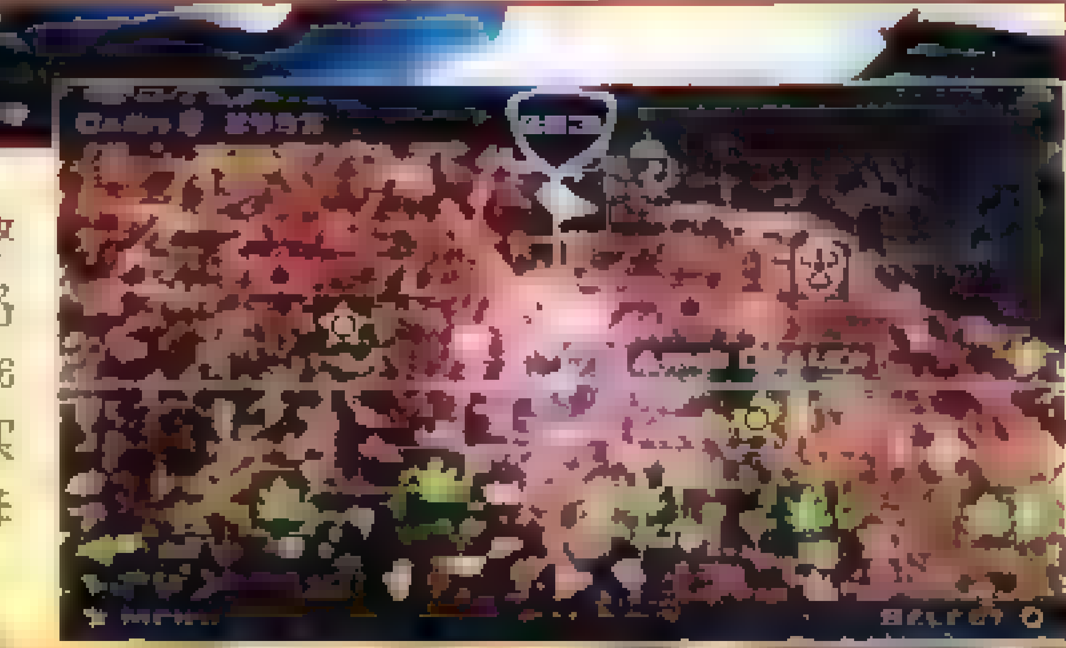
| | |
|---|---|
| 滑杆 | 控制角色移动、瞄准（举枪时） |
| R | 举枪 |
| L | 隐蔽在掩体后（靠近掩体） |
| × | 射击、挥拳（接近目标时） |
| □ | 更换弹匣（举枪时） |
| ○ | 蹲下、站立 |
| △ | 跳跃 |
| 按住□＋滑杆↓ | 快速转身 |
| 十字键↑ | 使用急救包 |
| 十字键→ | 切换射击模式 |
| 十字键↓ | 切换武器 |
| START | 暂停、菜单 |
| SELECT | 任务简介、地图、区域情报 |

### 水上任务

| | |
|---|---|
| 十字键、滑杆 | 控制快艇方向 |
| R | 射击 |
| □ | 更换弹匣 |
| × | [illegible] |
| ○ | 刹车、倒档 |

## 游戏系统

在完成第一个任务后，就能看见整个城市的俯视图，在这里你可以进入各种设施。在你进行下一个任务前会有16天的时间，在这段时间内，你可以购买武器、升级服装、买通线人以及进行非法交易等活动。



## 警察局 (POLICE STATION)

主角的大本营，在这里可以记录游戏(SAVE GAME)和读取游戏进度(LOAD GAME)。除此之外，警察局内还设有私人仓库和迷你游戏。

### 仓库 (DEPOSITORY)

存放你在游戏过程中没收的赃物，可以自由提取或存储。

### 迷你游戏 (HAKING)

游戏中每关都能找到一张闪存盘，当玩家获得这些闪存盘后就能在这里进行破解。破解过程就是一个迷你游戏。如果想要购买或升级强力武器，开启隐藏贸易伙伴，隐藏服装就必须要玩通迷你游戏。游戏规则很简单，按住×键后，箭头开始蓄力，松开后会引爆产生的冲击波来炸毁屏幕内的方块，然后获得圆环，吃满10个圆环即可过关。这里要注意的一点是，必须连过三关才算破解成功，中途失败就要从头再来了。

## 线人 (FREDDIE LUIZ)

花钱购买线人的地方，这样任务中的一切情报都会显示在你的雷达上，请务必在每关开始前获得这些情报。

| 原名 | 情报项目 | 效果 |
|---|---|---|
| CCTV SHUTDOWN | 监视摄像头控制台 | 显示摄像头控制台位置 |
| ENEMIES | 守卫 | 显示守卫位置 |
| FLASHRAM LOCATION | 电脑 | 显示电脑位置 |
| FIRST AID | 急救包 | 显示急救包位置 |
| DRUGS | 货物 | 显示毒品位置 |

## 服装店 (TAILDR)

升级服装的场所，不同种类的服装具有不同的特性，特警服(ARMOUR)能在进行任务时提供额外防御值，便衣(REPUTATION)能在任务完成时提供额外的奖励，而隐藏服装(CHEAT)则具有"超级耐打"的特性。

## 武器库 (ARMS DEALER)

购买和升级武器的场所，除了默认的手枪(PISTOL)和霰弹枪(SHOTGUN)外，还能购入微冲(SMG)、消音微冲(CARBINE)、自动步枪(ASSAULT RIFLE)和狙击枪(SNIPER RIFLE)。武器升级以后的威力是非常可观的，影响武器性能的三大指标分别是弹匣容量(CLIP SIZE)、射击速度(RATE OF FIRE)和杀伤力(POWER)。

## 非法交易 (DRUG DEALER)

购买武器装备和买通线人都需要花费大量的钱，而玩家只需把任务中没收的非法货物卖给非法交易点内的商人即可入手大量的钱。(至于交易的物品，笔者不说大家也应该知道吧)游戏中共有8种货物，由于买家的交易范围和价格有差别，所以选择合适的买家也是非常重要的。

## 隐藏买家 (BARON)

需要玩通相关的迷你游戏才能开启。与这些家伙进行交易可不像和普通买家那样轻松。交易过程也是个迷你游戏，需要控制滑杆让屏幕中的光标保持在蓝色槽范围内，等下面的白色气槽满了以后就算成功。一般交易都分为两个部分，先要接受交易对象的小弟们的盘问，然后才可以见到交易对象。如果交易没成功，你也可以选择干掉他们，带来的后果就是将有许多非法交易场所为此而向你关闭。

# 相关心得

### 武器搭配

游戏中共有6种武器（不算拳头的话），个人感觉默认的手枪是最顺手的武器，由于射击精度高，所以在掩体后面进行射击还是手枪最常用。霰弹枪的攻击力是最高的，但是射击精度低，上弹速度慢，所以不推荐使用。微冲和自动步枪的各方面性能都不错，此类武器还可以自由切换射击模式，包括自动（AUTO）、三连射（BURST）、点射（SEMI AUTO）三种。此类武器的缺点是当你躲在掩体后使用的话，其射击精度会大大下降。狙击枪在本作的实用性不高，同样不推荐使用。由于在游戏中可以随身携带两种武器，所以手枪加微冲是比较好的选择。

### 巧用掩体

游戏中几乎所有物体都能当做掩体用，比如墙壁、箱子、汽车、柱子等，当你被敌人包围时，第一件事就是找掩体躲好。不过躲在这些掩体后面并不是万无一失的，当你探出身子攻击敌人的同时也有可能会受到敌人的打击，尽量在敌人加子弹的时候进行反击吧。

# 单人流程攻略

## 别墅：(MANSION)

你应该知道FREDDIE这个人，那家伙像老鼠一样狡猾，但是我们正需要他的帮助。听说他现在有麻烦了，我们必须把他从危险中救出来，因为他能给我们提供泛阿密斯联合制药公司的相关信息。

| 任务目标 |
| --- |
| 进入别墅（ENTER MANSION） |
| 找到FREDDIE（GET TO FREDDIE） |
| 获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM） |

### 没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

第一关流程很简单，熟悉一下操作才是关键。场景中的某些柱子可以推倒以后当掩体用，而某些花坛中藏有货物，需要开枪打破花坛后才能发现。按照地图指示很快就能在阳台找到FREDDIE，并且替他解了围。

## 停车场 (GARAGE)

非法货物通过郊外一个私人飞机场作为渠道流通到本市。但是线人FREDDIE并不知

道具体位置，看来现在只有你才能找到这个地方。

**任务目标**

没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

逃离停车场（EXIT GARAGE）

获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）

停车场内聚集了很多敌人，你可以趴在车后慢慢解决。房间内的地形还算有利，贴在墙后逐个击破。按照地图指示来到停车场，消灭掉盘踞在停车场门口的十几名敌人后即可通过本关。

## 机场（AIRFIELD）

想要打击他们是一件很困难的事，不过只要他们使用了我们的空域路线，美国海关就会拦截住他们。

**任务目标**

找到飞机（GET TO PLANE）

获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）

没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

这关要彻底搜查敌人的货仓。在进入货仓前要小心高处墙壁上的监视摄像头，如果被发现就会有敌人前来增援。仓库内地形比较复杂，敌人火力明显增强，他们手中自动步枪的杀伤力可不是闹着玩的。当来到停放飞机的仓库后，射击油桶炸毁飞机即可通过本关

## 沼泽（EVERGLADES）

海关拦截了一架用来走私的飞机，如果你正在那附近，请务必抢到那些数目的货物。这些证据足够将他们判刑一阵子了。

**任务目标**

逃出沼泽（EXIT EVERGLADES）

首次快艇任务，只需驾驶快艇沿着既定路线行驶即可安全脱出，要注意半路杀出的敌人快艇

## 午夜俱乐部（NIGHTCLUB）

犯罪分子正准备为他们新开辟的一条运货路线而举行一个派对，地点就在城市中心区的"爆炸俱乐部"内。

**任务目标**

破坏补给（DESTROY SUPPLIES）

逃离夜总会（EXIT NIGHTCLUB）

获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）

没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

犯罪分子举行秘密集会，作为侦探的你当然要去一探究竟。俱乐部内敌人的火力非常猛，一定要稳扎稳打，多找掩体进行反击，万万不可冒然突进。按照地图指示找到配电房，射击配电盘引起大火，大火又引起了煤气爆炸，此时这栋楼里到处充满着烟雾，看来楼板很快就要塌了。在经历了一系列惊险刺激的战斗后，"爆炸俱乐部"真如其名一般在阵阵爆炸声中化为了废墟

## 废弃公园（TRAILER PARK）

根据线人提供的情报，联合制药公司在城市郊外某个废弃公园内有个秘密的毒品研究点，那些毒品原料就是从那里流入本市的。

**任务目标**

逃离公园（EXIT TRAILER PARK）

破坏实验器材（DESTROY LABS）

获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）

没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

本关任务非常明确，那就是毁掉研制毒品的实验器材。按照地图指示在公园内能找到几辆房车，而那些实验器材就存放在车上依次炸掉四辆房车内的实验器材后到达目的地即可通过本关

## 工业区（INDUSTRIAL ESTATE）

我们查到来个非法交易，你还记得联合制药公司的老板Sonderman吗？就是那个华尔街诈骗事件的主谋。现在我们需要找到Sonderman的工厂和剩余的毒品实验室

**任务目标**

破坏实验室（DESTROY LABS）

抢船（OBTAIN BOAT）

获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）

没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

潜入敌人工厂，按照地图指示来到实验室，在炸毁三个实验器材后就可以安心寻找出路了。经过你的一番扫荡，Sonderman的工厂终于在一片火光中烧毁了

## 私人港口 (PRIVATE HARBOUR)

你上次的行动震慑了Sonderman，由于工厂被毁，毒品产量已经不到平时的一半了。最近打听到Sonderman将搭乘私人游艇离开城镇的消息，这次绝对不能放过他。

**任务目标**

破坏实验室 (DESTROY LABS)

破坏游艇 (DESTROY YACHT)

本关同样是水面战，驾驶快艇把沿岸的实验室逐个炸毁，然后击沉Sonderman停靠在岸边的游艇即可通过本关。

## 酒店 (HOTEL)

刚彻底灭掉Sonderman一伙，现在又有新的贩毒组织进入了美国市场，他们主要在美国南部活动，这些剽悍的哥伦比亚人可不比本地的小混混，得在他们把迈阿密变成战场之前做点什么。FREDDIE说他有一个表哥知道他们的情况，他能让你成为买家，不过你要小心，那些哥伦比亚人是疯子。

**任务目标**

逃亡 (ESCAPE)

获得闪存盘 (OBTAIN FLASHRAM)

没收非法货物 (CONFISCATE NARCOTICS)

由于Sangerenegra不太信任你这个由别人介绍来的"买家"，所以暂时把你扣留了，在打晕守卫后就开始了逃离行动，这时所有房门都已经被锁住了，而唯一的出口处在阳台，从那里可以到达另一边的房间，接下来按照地图指示走即可顺利脱离险境。

## 毒枭 (STILTSVILLE)

哥伦比亚人正在组织毒品装船，他们已经雇佣了一大批的地方打手，甚至还租下了一个小型码头。我们必须在他们到达迈阿密港口之前打击他们。

**任务目标**

抢船 (OBTAIN BOAT)

获得闪存盘 (OBTAIN FLASHRAM)

没收非法货物 (CONFISCATE NARCOTICS)

本关任务是要从敌人控制的码头处抢一艘快艇，守卫在码头的敌人数量不少，多依靠掩体来突围。玩家只需按照地图指示行动即可顺利找到快艇。

## 近海 (OFFSHORE)

哥伦比亚人那装满货物的船已经到达港口外了，虽然这些人有时候很狂热，但是这次他们却很聪明地把大船停在了近海处，而把毒品运送到小船上再走私到岸上。

**任务目标**

到达货轮 (GET TO SHIP)

非常简单的一关，快艇与快艇之间的战斗依旧没什么难度。驾驶快艇来到哥伦比亚人的货轮处即可通过本关

## 集装箱货轮 (CONTAINER SHIP)

收到线人情报，满载毒品的货轮即将进入迈阿密最大的港口，你满意来捍卫?没错，哥伦比亚毒枭Sangerenegra将亲自押运货轮，这是逮捕他的大好机会。

**任务目标**

到达货轮 (GET TO SHIP)

逮捕SANGRENEGRA (CAPTURE SANGRENEGRA)

获得闪存盘 (OBTAIN FLASHRAM)

没收非法货物 (CONFISCATE NARCOTICS)

抓捕行动开始后不要急着上船，先去房子内关掉监视摄像头的电脑，集装箱平台和船上的敌人数量和火力是非常惊人的，再加上地形复杂，敌人位置多变，拐弯又比较多，所以还是建议多找掩体逐个击破为好。按照地图指示找到船长室，就在与Sangerenegra对峙的时候，一名神秘的杀手干掉了Sangerenegra，看来这背后还隐藏着幕后黑手，而后又从警长那里得知所有相关人物已经全部被暗杀了，看来玩家们只能从同名电影中寻找答案了。

文 雷伊

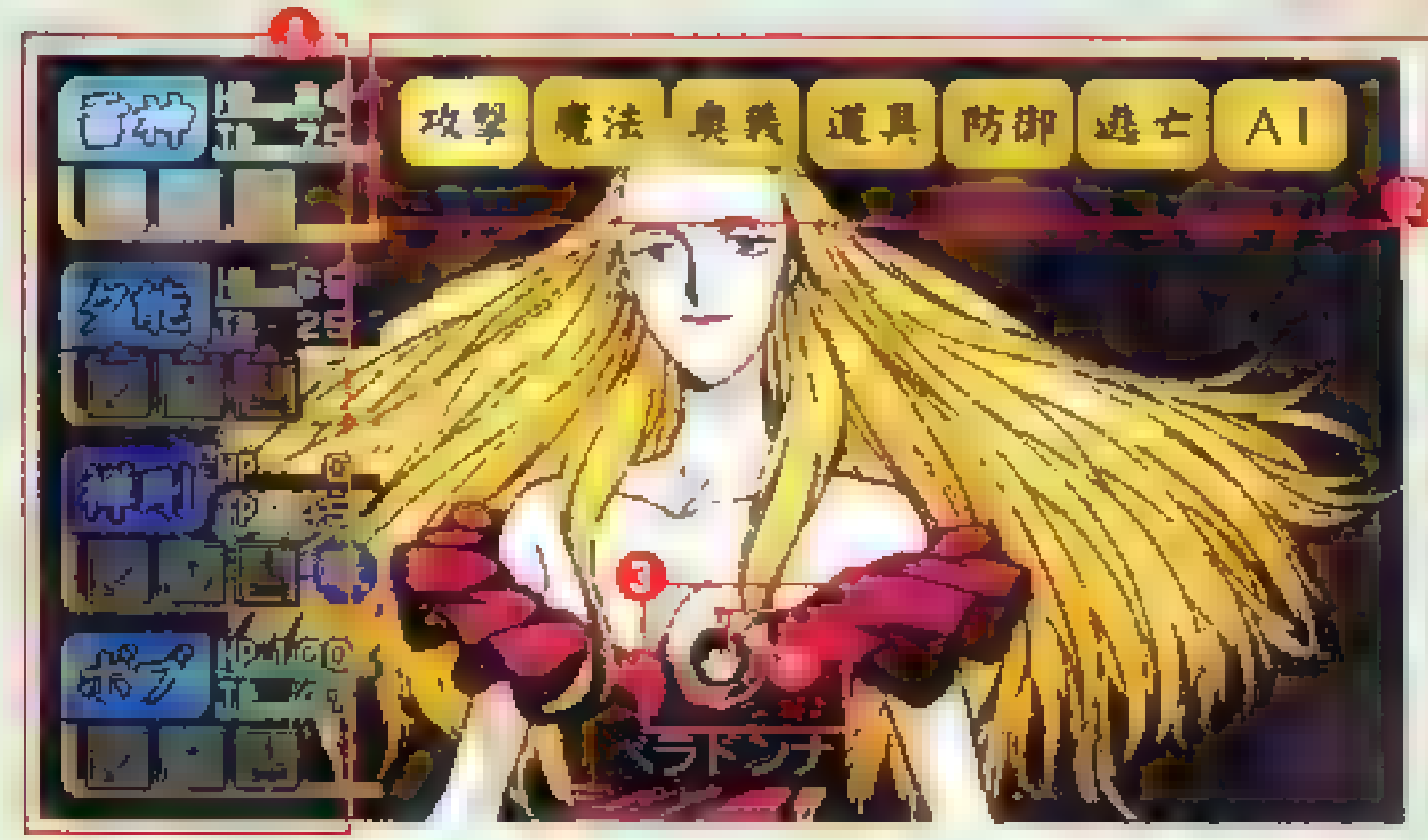
[illegible]

## 战斗画面简介

[illegible]

## 操作方法

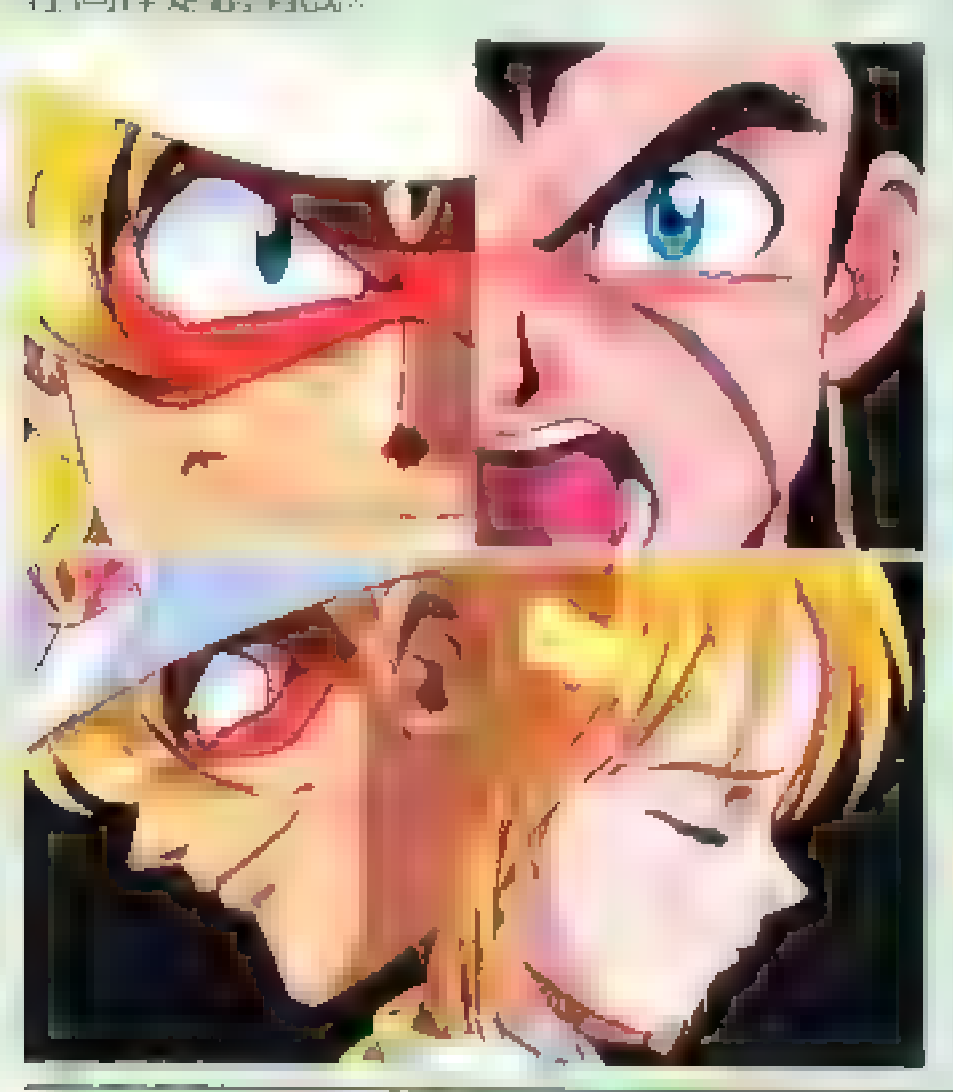
| | |
|---|---|
| 十字键 | 移动 |
| 滑杆 | [illegible] |
| L | 切换菜单页面 |
| R | 切换菜单页面/快速接续对话 |
| △ | 打开菜单 |
| □ | 乘坐交通工具时发射导弹 |
| ○ | 对话 确定 |
| × | 取消 |




[illegible]

## 奥义

相当于一般RPG中的必杀技，发动时需要消耗角色的TP。每个角色都有着自己的专属奥义，这些奥义一般都是在剧情中的特定战斗之后习得的。在游戏中盘以后还可以习得由两名角色合作发动的合体奥义，合体奥义的习得途径同样是剧情战。



## 猎人公会

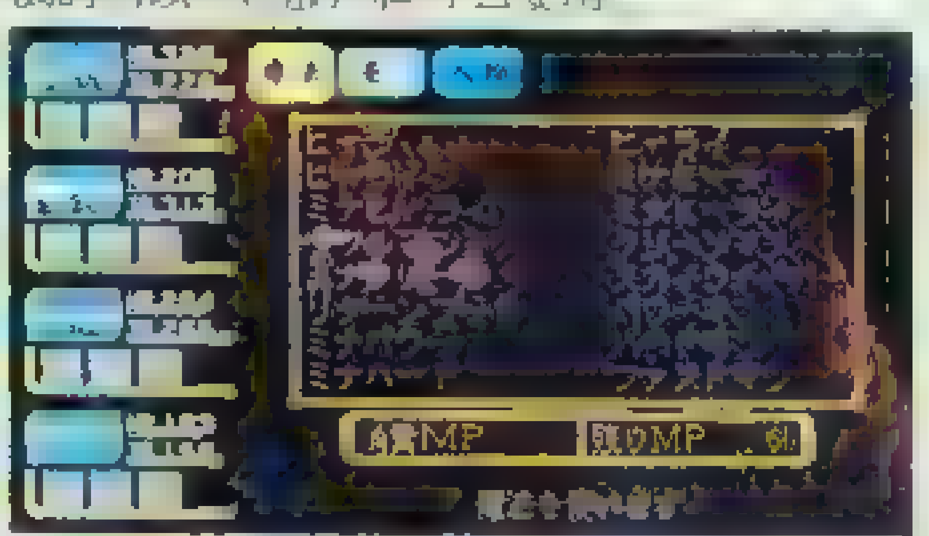
游戏中打倒魔物时是得不到金钱的，只能得到物品。在各个镇上的猎人公会中，玩家可以用这些物品兑换金钱或者用它们加工成新的装备。当兑换或加工的特定物品数量达到一定程度时就可以得到勋章，得到勋章之后我方成员的能力值会有所上升。

**全勋章获得方法和效果**

| 勋章 | 方法 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| ビーストの勋章 | 毛皮、牙或角累计兑换／加工数达50个以上 | 攻击力+10 |
| プラントの勋章 | 种累计兑换／加工数达40个以上 | 速度+10 |
| ゴーストの勋章 | クリスタル、ルビー、サファイア或パラライト累计兑换／加工数达50个以上 | 最大TP+10 |
| マシーンの勋章 | 齿车累计兑换／加工数达50个以上 | 防御力+10 |
| デビルの勋章 | 黑メノウ、アクアマリン、ダイヤモンド和龙のウロコ四种物品的累计兑换／加工数合计达20个以上 | 最大HP+10 |

## 魔法

取得道具"玛娜之壶"后就能使用魔法，和一般RPG不同的是，本作中的魔法是一个全部角色共通的概念，发动魔法时所需的MP也是共有的。魔法的习得绝大部分是访问大地图上的印第安村，不过也有取得宝箱习得魔法的情况。MP的最大值会随着魔法的习得数量而上升。另外需要指出的是，在每次战斗过后，MP将会自动恢复到最大值，因此在一般杂兵战时可以尽管放开胆子去使用。




## 日期关系

游戏中很多要素都是和日期有着关系的，比如拉斯维加斯赌场的开放时间等，而日期则取决于玩家PS2本体中的时间设置。另外，游戏中有时可以得到一些拼图碎片，拼图一共有红、黄、蓝三种颜色，每种颜色都有24块碎片。除了蓝色的有13块可以在宝箱中取得外，其他碎片都必须在商店消费时由店家赠送而获得。而能否在商店中获得它们也是跟日期有关的。每月的1日、11日、21日、31日消费时可以得到红色碎片；每月10日、20日和30日消费时可以得到黄色碎片；每月[illegible]日消费时可以得到蓝色碎片。这些碎片都是在特定的商店中消费才能取得的，有兴趣的玩家不妨多留意一下，这里就不再列出具体的店名了。集齐某种颜色的碎片之后，可以在拉斯维加斯的赌场兑换装备品。不过由于本作的难度不高，没耐心的玩家也可直接忽略掉这个收集要素。

# 流程攻略

## 序章

驾着雪橇疾驰在大雪原上的雷神发生了意外，不幸坠入了山崖，在身体不断下落的过程中，他的思绪仿佛又回到了8年前……

1893年，路易斯安那州・新奥尔良。

当时只有10岁的小雷神和小伙伴们在院子里玩着捉迷藏的游戏，首先要做的是把小伙伴们伴给找出来。分别调查左上大树前的箱子、右下的树丛、右上的大树后方以及上方长凳前的草坪就可以找到他们。孩子们很快就对捉迷藏产生了厌倦，小胖蒂夫(デイブ)建议玩点刺激的，去山丘上的闹鬼洋馆进行探险，并拿出了一张无脚男子的照片来吓唬大家。这个提议很快得到了包括眼镜男孩马格(マゲー)在内的所有孩子的赞同。出发前，蒂夫给大家留了合影。从右方的道路前往洋馆，经过山崖时见到了雷神的师傅莱德・贝亚(レッド・ベア)，他正在和魔物们对抗着，不过这些魔物都是从哪里冒出来的呢?

来到洋馆，在馆中会遇到敌人，能躲的话最好能躲开，因为即使打赢了它们也是得不到经验值的。没走多远，蒂夫就嚷着要上厕所离开了大伙，但众人等候多时后仍未见其回来。等得不耐烦的众人进入了洋馆大厅以寻找蒂夫的下落。刚走进大厅，大伙就被一个突然钻出的木乃伊给震住了。不过机灵的梦见很快就笑了出来，并一眼认出眼前那个所谓的"木乃伊"是蒂夫假扮的，原因很简单——没有那么胖的木乃伊。(笑)就在众人都为虚惊一场松了一口气时，大厅里的椅上的木乃伊突然不明不白地倒在了地上，梦见的哥哥萨姆(サム)以要出去替大伙放哨顺便吸点新鲜空气为由逃出了洋馆，剩下的几个胆子大些的孩子们决定继续前往洋馆深处探险。从大厅右上方的门继续前进会来到洋馆地下，不过由于里边太黑无法继续前进。在大厅右边的桌子上找到蜡烛点火后来到地下，在地下最深处，这群孩子才体会到了什么叫做真正的恐怖。一个脸孔苍白的男子躺在祭坛之上，利器刺穿了他的心脏，但原本应该已经必死无疑的他却对雷神等人发出了阴森的笑容……孩子们吓得大叫，向洋馆出口逃去。由于过于惊慌，蒂夫手中的蜡烛掉在了地上，整个洋馆顿时变成了一片火海。

在逃跑的过程中，孩子们发现了雷神的师傅莱德・贝亚。莱德・贝亚将孩子们带到了伊甸的圣火处避难，却发现萨姆不见了。此时雷神要与师傅一起到镇上去寻找萨姆，在左上的博物馆中找到了萨姆，但他却无意中打开了禁断的魔法书，将灭顶危机带到了整个美洲大陆。

## 阿拉斯加（アラスカ）

掉下山崖的雷神被安克雷奇(アンカレッジ)的村民所救。他之所以冒着生命危险来到这冰天雪地的阿拉斯加，原因只有一个——寻找自己的师傅莱德・贝亚。

和村人们交谈之后可以进入大地图画面了。夜晚时大地图上会出现灵体魔物，目前的雷神是无法对它们造成伤害的，最好不要去惹它们。来到大地图东北方的フェアバンクス，进去后会发现遭魔物袭击的中国商人都来，救下他后他拜托雷神前往ノーム去取得"バタビアの种"，并答应给他6000大洋作为报酬。此时可以先得到3000，剩下的一半在事成之后可以获得。ノーム在大地图的西北方，经过时在途中的マッキンリー山下可以采些花草作为回复药。在ノーム的洞窟中会发生BOSS战，胜利后可以得到"バタビアの种"。注意本作中的所有

敌人在切换场景时就会自动复活，因此在进入洞窟前最好做好完全准备免得重复挑战。

走出洞口，一个死神模样的家伙正在村里胡作非为。他要村民们交出村中的小孩，并轻易破坏了村里的建筑。虽然雷神见义勇为，但无奈实力不济，不是死神的对手。正要败下阵来时，一个神秘的黑衣人出现轻松解决了死神。黑衣人名叫星夜，在得知了雷神的师傅是莱德·贝亚时，星夜决定与雷神同行。世界已经被黑暗所笼罩，现在要做的是让传说中的デリナ从长眠中苏醒，[illegible]的工具魔法铳被封印在了マッキンリー山中。

在マッキンリー山山腰上，星夜会引导出雷神的潜在能力，之后雷神就会拥有对付灵体的能力。休息了一个晚上后，第二天一早继续赶路来到山顶的洞窟。在洞窟中，雷神和星夜见到了被熊熊火焰守护的魔法铳。身为火之一族的雷神毫发无损地穿梭于火海，轻易取得了魔法铳。来到フェアバンクス，记得先去找都采要回剩下的3000块报酬，之后可以去村子深处让デリナ苏醒。正当村民们对传说中的圣兽复活感到兴奋之时，有个不幸的消息[illegible]遭遇到了纯银布里扎德（ブリザード）的袭击。布里扎德的老巢位于大地图最北方，乘坐デリナ冲破冰块进入了本作第一个真正意义上的迷宫アイスパレス。在迷宫的最上层，雷神出乎意料地见到了自己的师傅莱德·贝亚，但莱德·贝亚如今年事已高，在布里扎德的猛烈进攻下，这位曾经的魔物猎人结束了自己的生命。临终前，莱德·贝亚指引雷神前去蒙大拿寻找一位叫夕能的少女，她将会是雷神今后冒险的有力帮手。干掉布里扎德之后，雷神学会了奥义"雷鸣凌"，而星夜也离开了队伍。

## 蒙大拿（モンタナ）

从安克雷奇坐船前往西雅图（シアトル）。在船上，雷神会遇到来自日邦格的武士禅刚。禅刚自称美利坚首屈一指的魔物猎人，并刚打败了布里扎德。在甲板上再次遇到他后，他表示自己认识一位叫做夕能的少女。

下船后，"《天外魔境》系列"中著名的奸商MR.足下（アシモト）出来迎接了雷神。与村中央的酋长对话后，村子里突然出现了很多野狗，开始对酋长和整个村子展开了袭击。坐在摩托车上的狗面人多格（ドッグ）出现在狗群后方，看起来像是这次袭击事件的头目。看到危机将至，禅刚拔腿就溜，幸得一位印第安少女即使出手相救，村子才暂时摆脱了危机，而那位印第安少女正是雷神要找的夕能。夕能赶跑了狗群，但村里的孩子们不但没有对她表示谢意，反而一个个都躲得远远的，夕能见状，心酸地离去。来到酋长家中，雷神得知夕能体内有着超乎常人的力量，但由于白人在其中煽风点火说这是恶魔之力，所以村民们才开始渐渐疏远她。正在与酋长交谈之际，一个穿着西服的印第安男子洛（ロウ）走了进来，他假惺惺地表示了自己对村子的关心，但酋长却对此无动于衷。听酋长说，洛原本是和夕能等人一起长大的印第安孩子，但如今却已经成了白人的走狗，专干伤天害理的事情。

来到西雅图东南方的石舞台，在入口发现了与魔物搏斗的禅刚，救下他后他表示雷神如果去波特兰（ホートランド）的话可以去他府上一坐。在石舞台上使用从酋长处得到的"イーグルの翼"来到黄石（イエローストーン），在深处会再次遇到夕能，原来她和雷神一样，也是火之一族。可在白人嘴里，原本象征着火之一族的纹章却成了恶魔之印。回到入口处，原来误解夕能的印第安孩子们[illegible]夕能道歉。狗面人多格又出现了，并花言巧语地游说孩子们前往自由国度波特兰，心智尚未健全的

孩子们[illegible]了[illegible]，跳上了[illegible]的摩托车。

雷神等人赶往波特兰，一进[illegible]禅风的日式庭园，不过大门却紧闭着。在街上打听一番后得知最近有个叫凯蒂(キャンディ)的偶像歌手非常走红，不过想一睹她的芳容可没那么容易，必须先装扮成猫的样子。在商店中购买到"ネコ耳"并装备上，[illegible]性对话得知"ネコ耳ドール"被[illegible]买走了。此时再去禅风家[illegible]。在他住处泡了个热水澡后，禅风把他自己买去的"ネコ耳ドール"给了雷神

来到镇上的歌厅，与舞台下的歌迷[illegible]后凯蒂的演唱会开[illegible]凯蒂在舞台上以[illegible]的偶像身分[illegible]，并怂恿他们加入暗黑教团[illegible]的时候可以按□、○、×来打灯光，按L和R来撒礼花。[illegible]，众人却遭到了暗算，此时调查地上的炸弹炸开墙壁就可以逃七。

回到镇上，[illegible]猫巴士来到大地图上的チビルスタワー，惊人的一幕在雷神等人眼前上演。凯蒂的歌迷[illegible]走入魔大陆，在凯蒂的魔法下，[illegible]变成了[illegible]的夕能准备与雷神共同对付[illegible]，但却被洛给挡住了。洛告诉夕能，现在已经是白人的天下了，加入暗黑教团并创造新的自由国度才是今后的正道。月夜之下，原本面目俊朗的洛突然发生了变异，原来他就是当日袭击西雅图的狗面人多格。胆小的禅风又选择了逃跑，此时雷神要和夕能两人与多格进行BOSS战。多格的弱点是水，用夕能的奥义"水流の歌"就可以轻松解决。在战斗后，恢复人性的洛被凯蒂所杀，夕能正式加入队伍并习得奥义"战阵の太鼓"。

还没从洛死去的沉痛中恢复过来，酋长又赶来告知西雅图出事了。回到西雅图，发现村子上方已经盖起了一个巨大的甜蜜都市。从左上可以来到已经暗无天日的西雅图，村子里的花草树木全都死光了，孩子们纷纷造反，村子一片狼藉。从甜蜜都市后方可以来到凯蒂塔，在塔里要数次跳到下层踩下开关才可以打开通道继续前进。在塔顶见到了凯蒂，在与她的对话中务必选择"不想看(见たくない)"，否则雷神必须单挑她。打倒凯蒂后，夕能表示只有铲[illegible]教团才能取回真正的和平，而目前需要做的是去寻找和他们一样拥有火之纹章的人此时禅风又出现了，并脱下裤子告诉众人他的屁股上也有个类似的胎记……禅风正式加入队伍，并习得奥义"纸切り"。

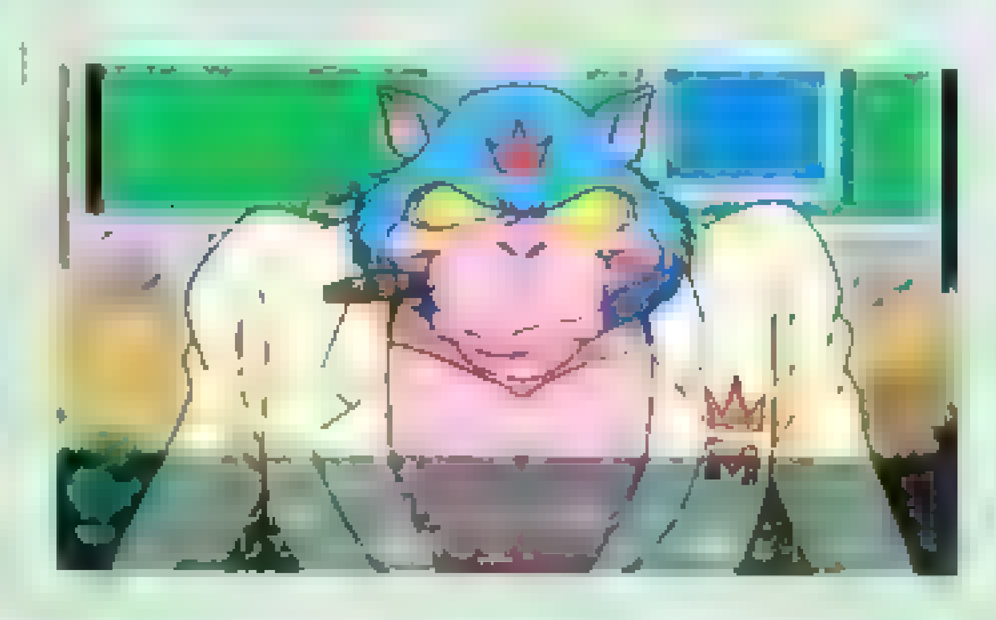
西雅图终于重见天日了，酋长把"玛娜之

[illegible]"交[illegible]雷神，以后就可以使用魔法了，和[illegible]大草[illegible]的酋长交谈可以学会新魔法"ソフトマン"

下一个要去的地方是波[illegible]レイク・タホ。白天访问的话，[illegible]本将住人[illegible]，这样就[illegible]人了。帮助村民们将铜像搬到右边的大屋处(连按○键)，大屋的主人从屋里走了出来。熟悉"《天外魔境》系列"的玩家应该一眼就能认出眼前的活宝是谁了吧

来到右上方的村长家中，得知[illegible]的女[illegible]被猿猴曼特(マントー)给抢走了，[illegible]雷神进入曼特府上的密码和1000大洋。在大屋前输入3291+036(注：在日文中的读法接近"难看的猴子")，曼特便会出现，此时他会抢走雷神所装备的武器，因此在输入密码前最好给雷神换一把烂武器。在大屋的三个楼层中，每层都没有机关。第一层时要注意不要踩到灰色的方

块上。第二层时要注意不要碰到周围的蜡烛，第三层时则要根据机器人的指示来行动。机器人每次都会喊出下一步的正确移动方向，由于没有文字提示，所以不懂日语的玩家可能玩起来会比较吃力，正确的顺序如下：上→左→上→左→上→上→上→右→右→右→右→下→下→右→右→上→上→上→左→左→左→左→上。在大屋顶层会与曼特发生战斗，曼特会根据雷神在前三层突破机关时的表现采取不同的战术，如果在两个楼层以上没发生失误的话，打起来会比较方便。胜利之后可以取回原来的武器，回到村长家中还可以得到一个"スターライト"，之后就可以乘坐上方的列车前往加利福尼亚了。



## 加利福尼亚（カリフォルニア）

在乘坐列车时会遇到一个不速之客，暗黑教团的[illegible]会[illegible]他与[illegible]神，神[illegible]被教团杀死了，而他们就是新的神，[illegible]正在寻找神之子，以从"火之恶魔"手中守护世界。

到达旧金山(サンフランシスコ)后前往左侧的[illegible]，[illegible]上的[illegible]，有[illegible]的，居然是久未谋面的梦见。从车站右边的道路来到栈桥，雷神终于见到了已经长大成人的儿时玩伴。6年前那起事件后，梦见进了孤儿院，最近她又来到了好莱坞，做一个女演员的跟班。在短暂的重逢后，梦见又要离开了。临别前她将一封信交给了雷神，让他交给中国影院(チャイナ・シアター)的都来，并给了他一张抽奖券(中国宝くじ)，以后可以去唐人街抽奖。正要回去的时候，夕能和禅刚也赶来了。夕能表示雷神走后，他们又接到了一个神秘的电话，电话那头一个署名"C"的在说了一句类似暗号的话后就匆忙挂断了电话。

在中国影院和右上的工作人员对话可以进入内部。在里面，雷神等人见到了都来的老婆胡夫人(ミセス・フー)。胡夫人将雷神等人接到了家中，在她前去通知都来有客人光临的这段时间内，她让雷神等人先在客厅里看一部电影。在看过阴森的电影片断之后，雷神等人进入了一个胶片的世界，解决掉深处的两个冤魂后便可以回到现实。回到客厅，突然来了三个来自中国的女艺人，她们说胡女士不是什么好人，经常拐骗孩子到海对面的アルカトラズ监狱去。不仅如此，她嫁给都来也是另有企图的，她不但骗走了都来的店铺，还将都来也一起送进了监狱。女艺人们建议雷神去栈桥边，[illegible]的时候，会与胡女士发生战斗，战斗结束后自动来到栈桥。女艺人们召唤出了潜水艇，这样就可以下海了。

坐上潜水艇后，按□键可以发射鱼雷排除挡路的魔物。水下一共有三个出口，左下和右上的出口都可以前往[illegible]，左上的出口则通往アルカトラズ监狱。打败监狱守卫后来到二楼的所长室，碰到所长道格拉斯(ダグラス)，雷神等人遭到暗算被关进了监狱，装备和道具被全部没收。

在雷神被关押时，道格拉斯前来审问那封信是谁让他交给都来的，信上写的都是失踪孩子的名字，而这一切肯定是由好莱坞的间谍泄漏出去的。虽然雷神守口如瓶，但信息网广泛

的道格拉斯心里似乎已经有了怀疑对象。道格拉斯离去后，在牢房的水池里找到"黄色い石ケン"，之后就是犯人们的放风时间了。放风时在广场上可以捡到一些道具，在台阶上可以找到同样被关押的都来，从他口中得知梦见已经被人盯上了，不过现在大家都已锒铛入狱，无法前去保护她。去台阶左边拿壶的人对话可以合成出"中华爆裂丸"，再度和都来对话就可以一起商量晚上越狱的事情。

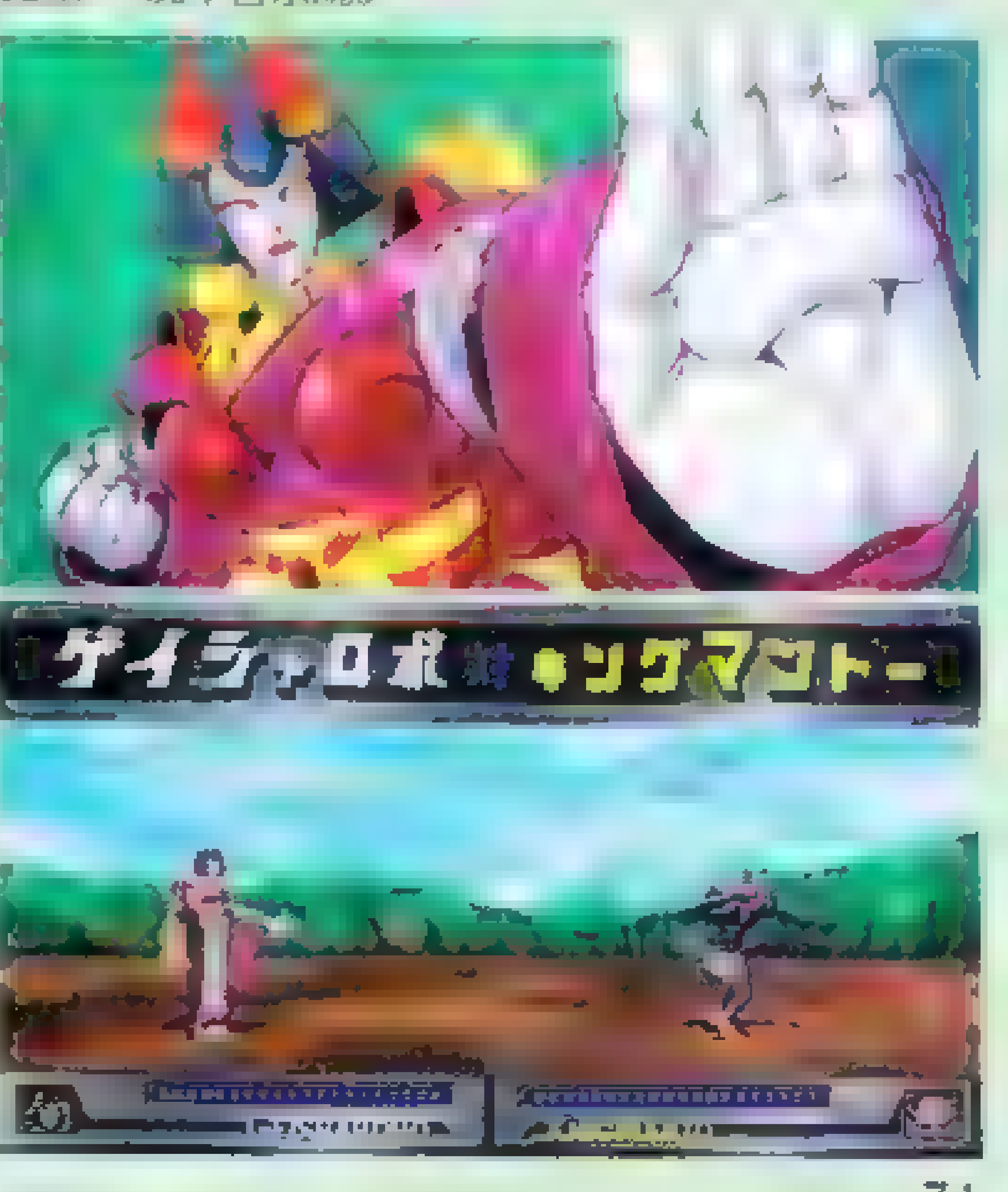
半夜，都来用合成的炸药炸开了墙壁，和雷神两人一起逃出了监狱。一路逃往广场右上方的石门处，解决掉旁边的石门卫得到"牢房のカギ"，这样就可以回到监狱解救其他被关押的人了。当然，被没收的装备也不要忘了取回来。救下夕能和禅刚之后逃出监狱岛，监狱岛在爆炸声中化为一片废墟。

回到旧金山，当务之急是去好莱坞救梦见。要去好莱坞必须穿过约塞米蒂(ヨセミテ)。临行前，都来将坦克交给了雷神。在前往约塞米蒂前，可以先去加利福尼亚东边的印第安村习得魔法"リターンフット"。开着坦克进入约塞米蒂，遇到挡路的巨石就按□炸掉，在村子里可以习得"ウィークマン"。正要经过约塞米蒂的桥梁时，一只巨大的机械猿猴突然出现将桥梁给破坏了，众人只得无奈地折返。此时，大好人都来又出现了，这次他把自己的新型飞机借给了雷神……得到飞机后可以先飞到加利福尼亚东北的村子学会"パワーマン"，之后就可以前往洛杉矶(ロサンゼルス)了。

来到洛杉矶，与左上方的警察交谈后他会把雷神等人当作选秀者带进好莱坞，不过禅刚则挡在了外面，原因是年龄过大……(这段剧情超级爆笑，如果懂日文的话一定不要急着按掉哦。)雷神和夕能顺利通过了初赛，被工作人员带入了一个隐秘的房间。选秀主席隆·特瑞(ロン・テリー)从银幕中走了出来，开始总决选。他下令在房间内散步毒气，并称只有生存下来的人才能取得最终优胜，而这样的孩子也许就是他们要找的神之子。关键时刻，禅刚出现拯救了大伙儿。逃出会场后，有个小丑将一份报纸递给了雷神，报纸上的头版头条上赫然写着女间谍梦见将被公开处决的新闻。

接近右上方的宝箱时发生剧情，之后可以进入旁边的特瑞工作室。进入后会和两只魔物发生战斗，而特瑞却溜之大吉了。在深处有锁的地方按"红→蓝→黄→绿"的顺序(署名"C"的神秘电话中的暗号)输入就可以继续前进。特瑞已经准备处死梦见了，危机时刻，梦见体内的特殊能力觉醒，很有自知之明的特瑞只得再次逃走。

来到洛杉矶东侧的デスバレー(只有白天进去才能发生剧情)，进去后会再次遭遇特瑞。特瑞放出巨大的机器猿猴来对付雷神，不过雷神一方也有着杀手锏。都来一声令下，原来的潜水艇、坦克和飞机合体成了一个巨大的艺妓机器人。此时可以进行类似于格斗游戏的迷你游戏，其中○为普通攻击、△为必杀技、□为防御，×为跳跃。轻松解决后就是与特瑞的白兵BOSS战了，胜利之后梦见习得奥义"光ある喜び"，进入一旁的火之神殿后雷神可以习得奥义"雷王波"。具有预知能力的梦见告诉众人，她感知到哥哥萨姆被暗黑教团抓走了，情况不容乐观。



## 亚利桑那（アリゾナ）

从デスバレー上方出去后继续前进来到拉斯维加斯(ラスベガス)。拉斯维加斯目前跟废墟没什么区别，都来此时会暂时跟雷神等人告别，并收取了100块作为拉斯维加斯扩建的筹款，以后再来这里就会发现拉斯维加斯已经变成了一个繁华的都市。当拉斯维加斯扩建后可以跟都来交谈来启设商店和宝石店等等，有些特殊的道具、装备等只有在这里才能买到，不过这些都是后话了。

穿过大峡谷(グランドキャニオン)前往菲尼克斯(フェニックス)，途中的三个印第安村里可以学到新的魔法。几天后一个村子里将会发生骚动。刚进入村子，一位老人说他的女儿凯伦(カレン)最近收到了一份通知，上面一个署名为D的人说要让她成为他们组织的一员，并表明今晚就会来迎接她。老人相信D代表吸血鬼(Dracule)，心里十分担心。等天黑之后前去老人家中，在二楼见到了凯伦，耐心等到凯伦睡着之后，只见一男子从窗口跳入凯伦卧室，将一堆东西塞进凯伦嘴里后，凯伦立即变得异常肥胖……原来，所谓的D并不是吸血鬼的代号，而是肥猪(デブ)的头文字。

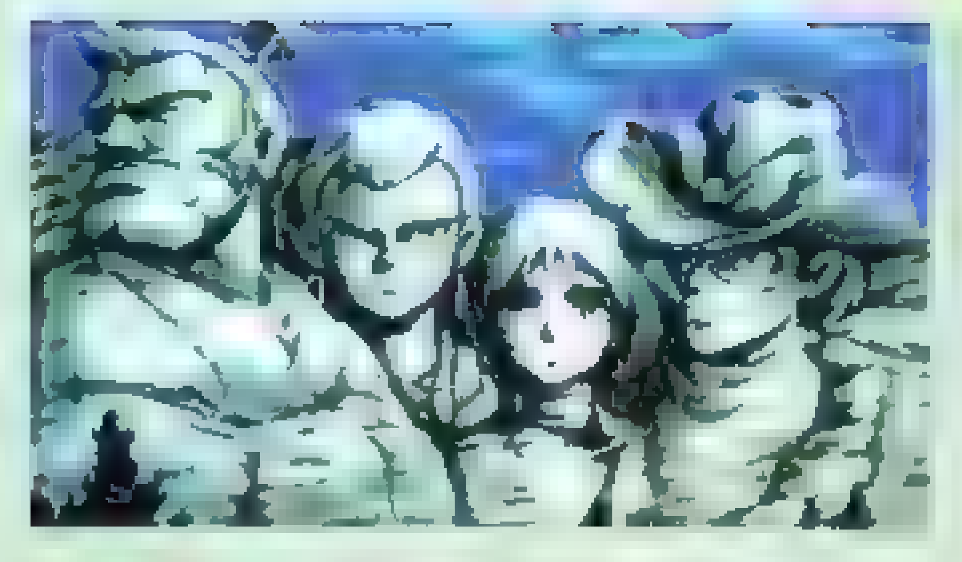
来到镇上的酒场，和柜台边的保安官查理(チェリー)对话，一旁的两个胖子会过来嘲笑查理的懦弱。查理以去上厕所为由，带上面具扮成西部英雄ACE再回来，才将那两个不知好歹的家伙给撵走了。等ACE变回查理后再次和他对话，他会要求前去两个胖子枪手的老巢トゥームストーン侦查敌情。来到大地图下方的トゥームストーン，入口处又碰到了那两个胖子，他们宣称体重不到100公斤的人不能入内，并认出了雷神等人。与他们战斗之后进入镇中(入口的秤可以称体重)，胖和尚去镇上的酒场从琳达(リンダ)处取得相扑装(スモウスツ)，让雷神穿上之后，镇上原本不对瘦子开放的店铺都可以进入了。从镇子左上方来到アベティ城，城主猪女阿贝蒂(アベティ)正在顶层与一群胖子聚餐，在各地宣扬以胖为美并企图让所有人变成肥猪的元凶就是她了。离开城时在1楼右边的房间会听到阿贝蒂和胖子们的谈话，得知查理可能要有难临头了。回菲尼克斯的保安所向查理报告这个消息时，胖子枪手的弟弟比利(ビリー)出现并向众人下达了战书，双方将在OK牧场进行决斗。

白天进入トゥームストーン，从东边的道路来到OK牧场，胖子三兄弟就在牧场上方等着众人。注意在前进的时候不要碰到周围的干草，否则会受到伤害。解决掉三人后，直接杀往アベティ城和肥婆进行战斗，胜利之后禅刚会习得新的奥义"水艺"。正当众人准备离开トゥームストーン时，突如其来的烟火将此地夷为了平地，而梦见似乎用其特殊能力预知到了其背后的策划者。临走时，比利等人改过了自心，并将"豚舍のカギ"的送给了雷神，利用它就可以进入大地图东南方的[illegible]。在此之前，可以先去上方的村庄让雷神学会新的奥义"[illegible]"。

## 德克萨斯（テキサス）

用从比利处得到的钥匙进入菲尼克斯东方的洞窟继续前进，出洞后会发现一个正被成群蝙蝠袭击的眼镜少年，而他竟然就是雷神儿时的伙伴马格。马格热情地将雷神等人邀请到了巨大的移动要塞アラモ上，并将他的上司、对抗暗黑教团的秘密组织"太阳十字军"的领袖卡司塔(カスター)将军介绍给了雷神等人。在马格的带领下在要塞中转了一圈后回到房间休息。离开时，马格说要将暗黑教团和整个骷髅(ドクロ)计划的恐怖性告诉将要在达拉斯(ダラス)会见民众的总统。

第二天一早，一阵急促的敲门声就将雷神



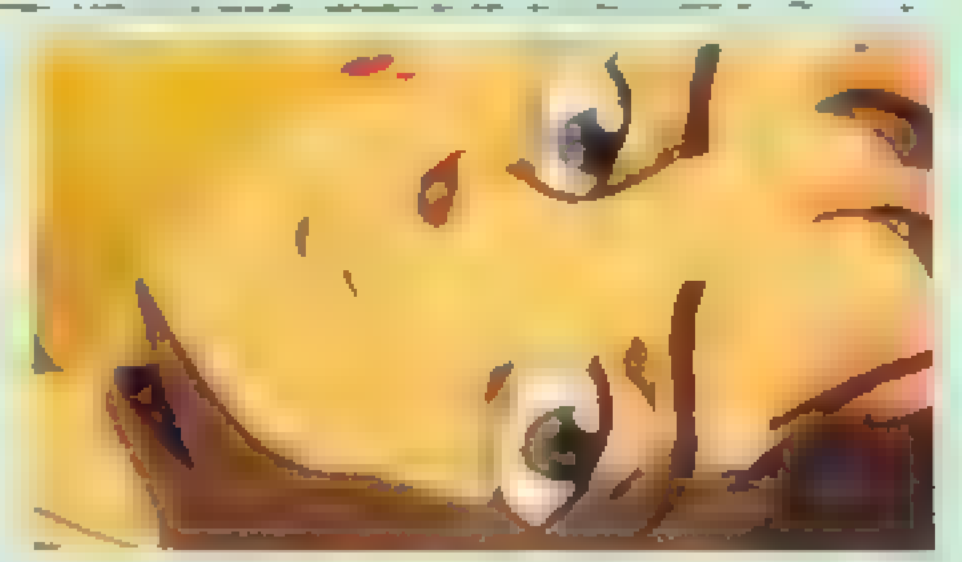
等人从睡梦中惊醒。卡司塔告诉雷神，马格一大早就不见了踪影。联想到马格昨晚说过的话，雷神很快就猜到他去了哪里，但据卡司塔说，如今的总统已被魔物控制，所以马格的处境相当危险！虽然雷神等人以最快的速度赶到了达拉斯，但终究还是晚了一步，马格已经倒在地上不省人事了。将马格带回要塞的医务室，经十字军的医师M博士(DR.M)鉴定，马格的伤是由死神的镰刀造成的，用一般的方法无法让其康复，而唯一的解救方法就是得到墨西哥(メキシコ)的宝物"炎のテキーラ"。在雷神等人外出寻找解药的这段[illegible]内，梦见因为要留下来照顾马格而暂时离开了队伍。

## 墨西哥（メキシコ）

乘坐要塞来到国境の街エルパソ，此时会遇上一位牙买加男子鲍勃(ボブ)。在离开街道时，鲍勃突然发现一群面目铁青的孩子往自己家门前去了，嘴里[illegible]着贝拉多娜(ベラドンナ)这个名字。这群孩子原来是鲍勃的朋友，如今突然变得像僵尸一样，其中必有蹊跷。鲍勃准备与雷神等人同行，他提议先去墨西哥城(メキシコシティ)，孩子们原本的住处就在那里。

一进墨西哥城，夕能就闻到了一股难闻的死人味。来到右上方的博物馆，从博物馆馆长处得知此地最近出现了很多僵[illegible]而当雷神问到炎のテキーラ时，馆长很不确定地告诉他们这可能是墨西哥的[illegible]种名酒。喜欢搞怪的馆长建议雷神等人参观一下馆内的收藏，将馆内的展品全部调查一遍后再和他对话，他便会透露教会中似乎有恶臭，而且一到晚上里面还会发出奇怪的声音。馆长将自己在教会后面捡到的黑布交给了雷神，装备好之后可以装扮成黑衣人，到了晚上进入墨西哥城的教会就会发生剧情。

夜晚的教会中传来了诡异的歌声，身着黑袍的信徒们似乎正在见证着某种仪式的举行。一位美丽女子将一个男孩放在教会中央的祭坛



上，轻轻地吻着他，似乎要将某种液体灌入他的口中。突然间，女子将锋利的右手插入男孩的体内，将一颗还在跳动的心脏活生生地取了出来。男孩的脸蛋顿时变成了铁青色，却隐隐露出诡异的笑容……女子机警地感觉到了雷神等人的存在，不知她到底施了什么法术，当雷神等人再度醒来时，天已经大亮了。前往博物馆向馆长汇报昨晚发生的事情，馆长说挖取人类心脏可能是古代チカチ民的一种祭祀，他建议雷神我们先去オアハカ调查一下，那里残留着原住民的文化，可能会有线索。

来到オアハカ，发现这里也受到了僵尸的困扰。博物馆馆长赶来告诉雷神，他发现了僵尸的秘密。据馆长说，古代的石碑上记载着死者之药的情报，喝下这个药的人，心脏被人夺走了不但不会死，反而还会对夺走他心脏的人绝对忠诚。听说盐可以对僵尸产生作用，馆长将特意带来的盐撒向了僵尸们，但似乎没什么

效果。僵尸们不但没有恢复人样，反而向丛林深处的金字塔走去。穿过丛林来到金字塔，在金字塔中，要将迷宫中获得的石心脏放在金字塔外侧的石像上才会出现道路继续前进。在顶层，贝拉多娜的手下会带雷神等人去见自己的主子。来到贝拉多娜处，她竟然下令让夕能袭击雷神等人，原来当时雷神等人在教会中昏迷时，夕能的心脏已经被她夺取了出来。虽然没有了心脏，但夕能还是依靠自己的意志力控制住了自己。贝拉多娜见状，派出了另一个手下，而他竟是夕能以前的男友沃尔夫，但此时的他已被控制，变成了暗之战士巴拉姆（バラム）。与沃尔夫战斗之后，夕能习得了新奥义"白鹰の翔"，之后就是与贝拉多娜的战斗了。贝拉多娜被打倒后，她手中所收藏的人类心脏全部重新回到了它们主人的体内，而贝拉多娜则幻化成了一颗鲜红的宝石，它就是雷神等人要找的炎のテキ[illegible]ッ。离开时让雷神拜访神殿习得奥义"雷鸣光"。

孩子们取回了心脏，解放的夕能与雷神等人告别了，而夕能也决定离开众人去寻找战胜自己的方法。此时回到要塞马沙城附近，可以在民家获得一些道具。

回到要塞的医务室，正要准备解救马格，M博士的神情开始变得异样起来，他的真实身份，竟是暗黑教团的一员！暴露了真身后，博士飞快地逃离了要塞。卡司塔让雷神赶紧追到休斯顿（ヒューストン）的基地去。此时梦见会再度加入，并习得奥义"圣なる祈り"和与神刚的合体技"美女と野兽"。

来到大地图东南方会发现三个大石版，每破坏一个会发生一次BOSS战。当破坏第一个后会发生カールズバットの村受到袭击的剧情，去村子后发现那里已经成了废墟，村民们被暗黑教团所要挟，已经丧失了斗志。将全部石版破坏后，休斯顿基地出现，但要塞内部却又出事了。一个浑身是血的士兵竭尽最后的力气爬进了控制室，告诉众人：死神来了！士兵惨绝人寰的死状让雷神等人触目惊心，来到宿舍和酒场，相同的惨案一幕接着一幕不停上演。焦急的梦见立刻想到了还在病床之上的马格，赶到医务室时却发现他的伤势已经没什么大碍了。回到控制室，遇害者又多了一位，而这次的牺牲者，竟是卡司塔将军。随后，出现了一个骷髅的头像，这个自称狂乐斯卡鲁彼特（スカルピート）的家伙对自己在要塞中上演的血案占占自喜着，而科学狂人M博士也正是他的同伙。已无大碍的马格在目睹了最尊敬的卡司塔将军去世后，肩负起了领导整个太阳十字军的重任。

愤怒的雷神等人侵入了休斯顿基地，不料却中了机关，正当众人手足无措时，西部英雄

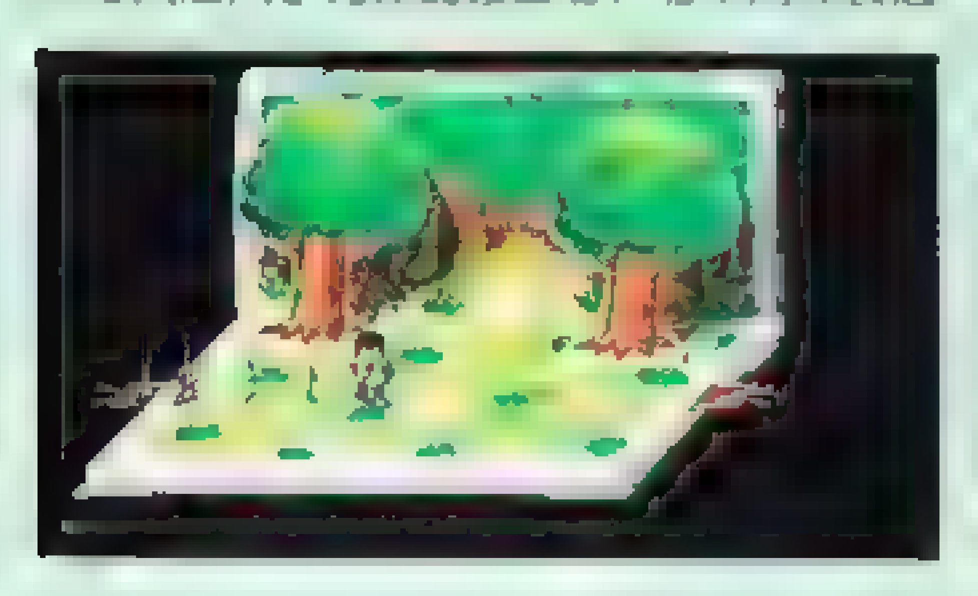
ACE大显身手救出了众人，解了围。ACE加入后，雷神和他的合体技"レッドサン"作为可使用了，在房间内击败BOSS。基地外面也来了新的消息。一辆巨大的骷髅战车出现在了大地之上，马格当机立断地指挥要塞撞击战车。一声巨响之后，骷髅战车的行动终于被阻止了，而十字军内则并无什么人员伤亡，不过要塞却也被撞得七零八落了。进入战车后，其中有处要先让雷神敌意跳下去关闭机关让机械停止跳动才可以通过。BOSS斯卡鲁彼特的弱点是水，解决他后梦见习得新奥义"天空の怒り"，雷神也在神殿处习得"雷电波"。

## 明尼苏达（ミネソタ）

往大地图北方前进走，在两个印第安村内习得新的魔法，其中左上的密苏里（ミズーリ）内会发生剧情。经过上方的桥时，雷神等人与M博士派来的机械螃蟹探路相遇，只要注意不站在其准星瞄准位置就可以不受伤害，4次之后它便会掉下桥去，不过桥也因此无法通过了。

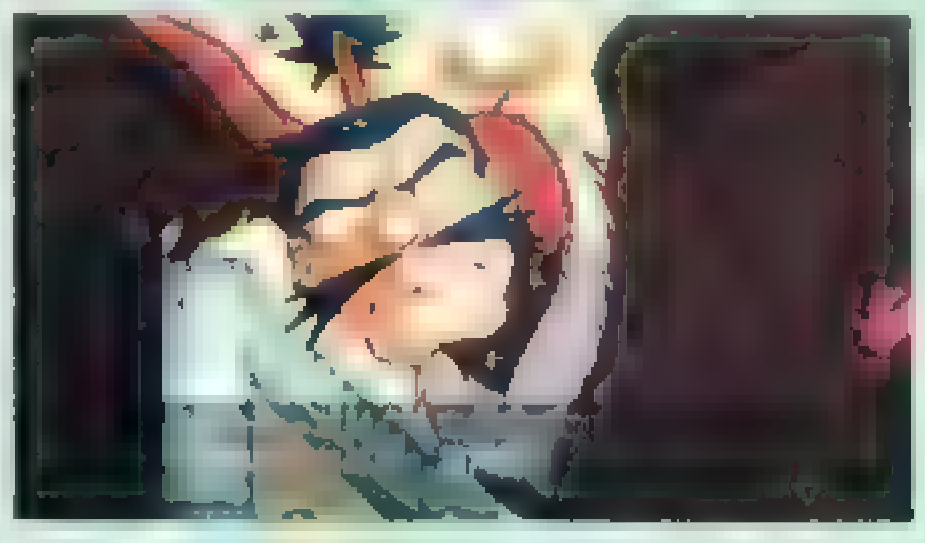
[illegible]

从村子西[illegible]エデンの[illegible]的盐湖城（ソルトレイクシティ）[illegible]左边有着绿色屋顶的屋子，[illegible]约翰（ジョン）脸色发[illegible]，[illegible]雷神[illegible]人[illegible]子[illegible]她[illegible]（スチュワート）绘画的[illegible]和早前有些不太一样。[illegible]让书的内容恢复原样，[illegible]好了。[illegible]神等人用水[illegible]，在上[illegible]水，[illegible]奇的绘画工具，用这[illegible]的东西，就会被赋予生命。此时又可以进行[illegible]游戏，[illegible]出来的图像会变成纸片人[illegible]与雷神等人同行，如果嫌画图太麻烦的话，可以选择电脑自动生成的图案。在纸片人的帮助下，雷神等人进入了约翰的图画书，书中同样会遇



敌，而且书中的敌人和场景也都是用纸片来表现的，非常有意思。战胜BOSS后，图画书的内容终于恢复了原貌，而人们的肤色也[illegible]了[illegible]自然的颜色。看到[illegible]的努力没有白费，纸片人[illegible]地哭了起来，却忘记了自己是由水性[illegible]成的，他的身体越变越[illegible]，最终凝结成了[illegible]的[illegible]（[illegible]のしずく）。

[illegible]的桥上，纸片人[illegible]起了[illegible]，[illegible]人来到明尼阿波利斯（ミネアポリス），[illegible]这里的人似乎都有些木偶化[illegible]，一个老妇[illegible]住了[illegible]，[illegible]并[illegible]夜，[illegible]了起来，[illegible]不[illegible]的人



[illegible]一[illegible]天一[illegible]，发现[illegible]不见了，[illegible]从自己[illegible]只有雷神等[illegible]人前来投宿。此时，[illegible]了震动，墙边的柜子倒了下来，[illegible]了老妇的身上，老妇的头颅从身体上脱落，在地上[illegible]滚……她也是个木偶

从村子右上方来到圣保罗（セントポール），此时建议先从圣保罗一侧退到大地图去学一个新魔法。圣保罗内有个巨大的机器，村民说那个机器可以使人退化，而这又是M博士的新发明。据说M博士要让美国成为一个机械国家，用机器来取代人类，而人类则将会为家畜。村中的道具店中可以买到鸡蛋，100块一个，进入机械工场后可以放走它们。进入工场

之后，雷神和同伴们被[illegible]分开，此时要利用传送带和钳子开启开关[illegible]台定时器上的[illegible]秒[illegible]来到下一个房[illegible]色的[illegible]中[illegible]。在[illegible]下上上[illegible]可以生成[illegible]生成鸡[illegible]进入[illegible]战[illegible]之后，机器人[illegible]附着[illegible]加入了队伍[illegible]屏幕上出现了M博士[illegible]芝加哥(シカゴ)[illegible]在10分钟内自爆[illegible]才能和同伴[illegible]秒、0秒

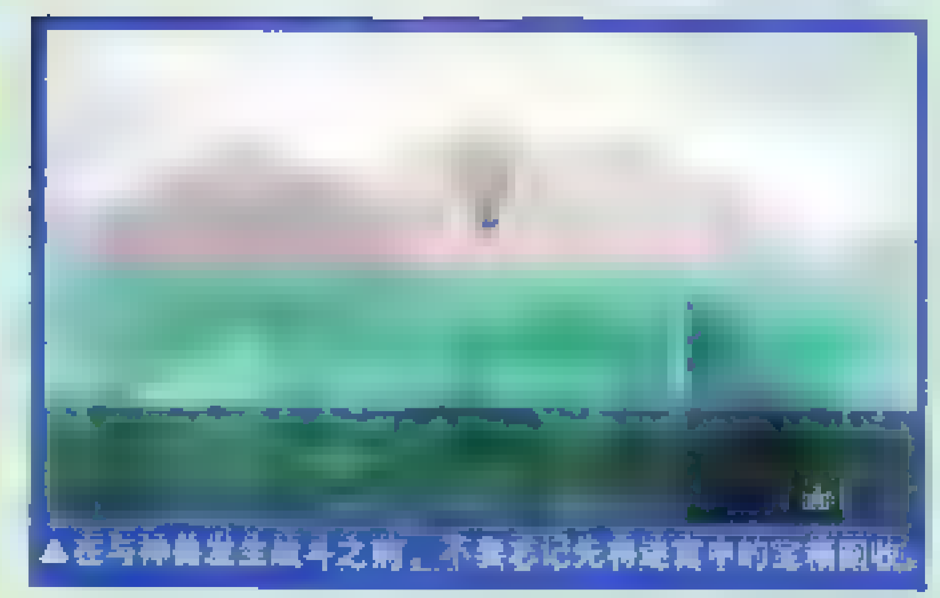
[illegible]接到M博士的[illegible]雷神、[illegible]的[illegible]大楼[illegible]到后会发生[illegible]键可以[illegible]按[illegible]猛机关后，进入[illegible]色的大楼[illegible]的大楼中有[illegible]的射线[illegible]B和[illegible]键可以[illegible]看射线的[illegible]避。第三座是红色的大楼[illegible]在红色的大楼中，玩家要用灭火[illegible]灭掉[illegible]的火焰才能继续前进。火焰的颜色[illegible]共有[illegible]，分别为红色、蓝色和黄色。按[illegible]键可以用白色的灭火剂灭掉红色火焰，按B键用蓝色灭火剂灭掉黄色火焰，按[illegible]键则用黄色灭火剂灭掉蓝色火焰。由于每补充一次灭火剂，相同颜色的灭火剂只能喷射一次，所以如何有效率地灭掉火焰相当重要。在四个楼层中，第一个楼层可以[illegible]补充灭火剂，因此很好通过；第二个楼层可按照"红蓝红蓝黄黄红蓝黄"的顺序灭火，第三个楼层可按照"蓝蓝[illegible]红黄黄黄红红"的顺序灭火，最后一个楼层可按照"[illegible]蓝蓝黄红黄黄"的顺序灭火。最后一个要挑战了是黄色的大楼，其中的[illegible]雷[illegible]时就会发出警报声[illegible]

[illegible]博士的手下卡波那(カポネ)[illegible]雷神等人进入[illegible]，在电梯中将与卡波[illegible]雷神。在他身后的[illegible]6处伊甸之火[illegible]

## 密歇根（ミシガン）

自底特律，在上方见到了卡鲁贝真人，由于见到他后他会将镇上的道具店给破坏掉，所以如果想要购买武器道具的话最好先买完后再去上方见他。进入カルペ城，在顶层隐约听到了萨姆的声音，他似乎要被人完全支配了，无法控制自己的思维。此时与卡鲁贝的战斗是必败的。

当雷神等人再度醒来时，已经躺在印第安纳波利斯（インディアナポリス）柔软的床上了，是夕能救了他们。夕能表示只有得到3件宝物才能战胜卡鲁贝，不过由于目前雷神等人有伤势在身，她还不能透露这3件宝物的内容。不仅如此，为了让雷神等人能更安心地养伤，夕能还将房门锁了起来，以防止他们出去打探宝物的消息。此时玩家必须操纵夕能前去与大酋长见面，村子……了。大酋长指点夕能穿过蛇之穴去夺取神兽之珠。进入后方的山洞后，注意千万不能……就会强制被送回到入口处。一路……出现自己的幻影后，夕能终于战胜了自己，不仅习得了……“……神降临”，还顺利得到了神兽之珠。


▲在与神兽发生战斗之前，不要忘记先将迷宫中的宝箱回收。

回到村子和雷神等人汇合，雷神和夕能习得合体技“ゲッタウェイ”，雷神和ACE习得合体技“明日に向かって走れ”，禅刚和夕能习得合体技“俺たちに明日はない”。此时雷神等人的身体基本已经恢复了，夕能提议坐着飞船去……。在飞船上，夕能将……件宝物的内容告诉了雷神，……“……之剑”、……之石……。由于雷神……西雅图酋长赠与的玛娜之壶，接下来只需找……之剑和炎之石就可以了。

……萨姆的危机而突然离开了队伍。发生这一剧情之后才可以真正自由地操纵飞船在整个大陆上自由行动，一些原本无法取得的魔法也可以开着飞船前去取得了。

## 佛罗里达（フロリダ）

前往……大……アトランタ……在那里……的悬念也……上的屋子，与屋中的两个人……左数第二根柱子可以来到地下……雷神等人意外地见到了老朋友马格……这里……十字军的秘密基地。与地下公会左边的男子交谈……ブラウン博士……科学家……加有效地……的真相。

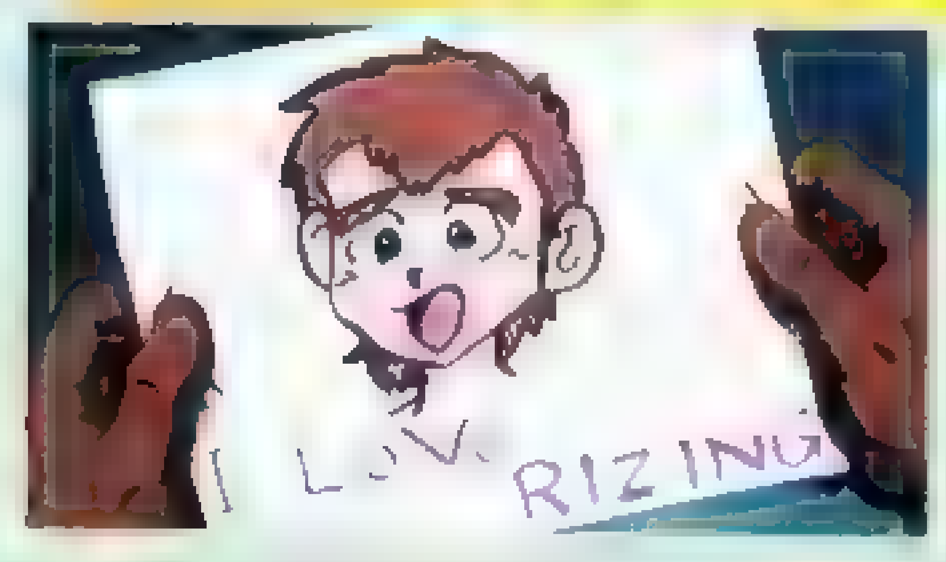
▲调查此根柱子可以来到地下基地。

……地下基地时，在广场上……一个……男孩。男孩因为没有戴头盔……其他孩子的……在帮他解围后才得知……是布朗博士的儿子提姆……将雷神等人带到了自己家中。欣赏完布朗博士新发明的电视后去左边的卧室休息。稍作休息后，提姆赶来说电视台正在播一部热门的连续剧，在电视剧中，火之一族被刻意进行了丑化。离开博士家时，镇上的记者们纷纷来采访雷神等人，以报道他们……的事迹。在媒体的……点火之下，居民们都逐渐地讨厌起了火之一族，而雷神等人更是被打入了大牢。这次又是

马格出手相救，雷神等人最终才从大牢中逃了出来。

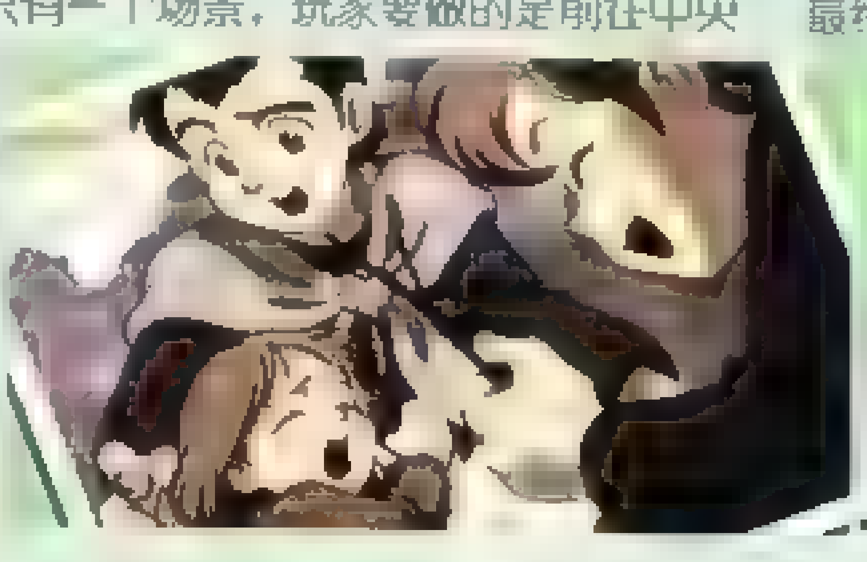
在地下基地与马格汇合后，双方开始共同探讨对付TV城的事宜。最终讨论的结果是先去破坏发电站，以阻截传媒对民众进行洗脑的渠道。离开亚特兰大时发现十字军的要塞已经修好了，乘坐要塞来到发电站，雷神等人直接进去和暗黑指挥官(ダ クコマンダー)发生BOSS战，而马格则率领十字军清除外面的杂兵。打败暗黑指挥官后，雷神等人回到了外面的大厅，原本的喽罗已经被全部消灭了，但马格却也为此付出了年轻的生命……化悲痛为力量的雷神一行回到亚特兰大的TV城，准备手刃其首领TV MAN。TV MAN在城中的第9层，玩家可以先一路前往10层，再利用左侧的电梯来到9层(选择100kg的那个)。战胜TV MAN后，雷神得到了第二件宝物炎之石版，ACE也学会了新的奥义。离开亚特兰大时，马格的部下将马格留下的一把钥匙交给了雷神，用它可以得到马格留给雷神等人的遗物。去故乡新奥尔良[illegible]过去的回忆吧，不过此时那里正被暗黑教团成员之一的迷宫之多拉克罗亚(ドラクロア)所统治着。

## 路易斯安那（ルイジアナ）

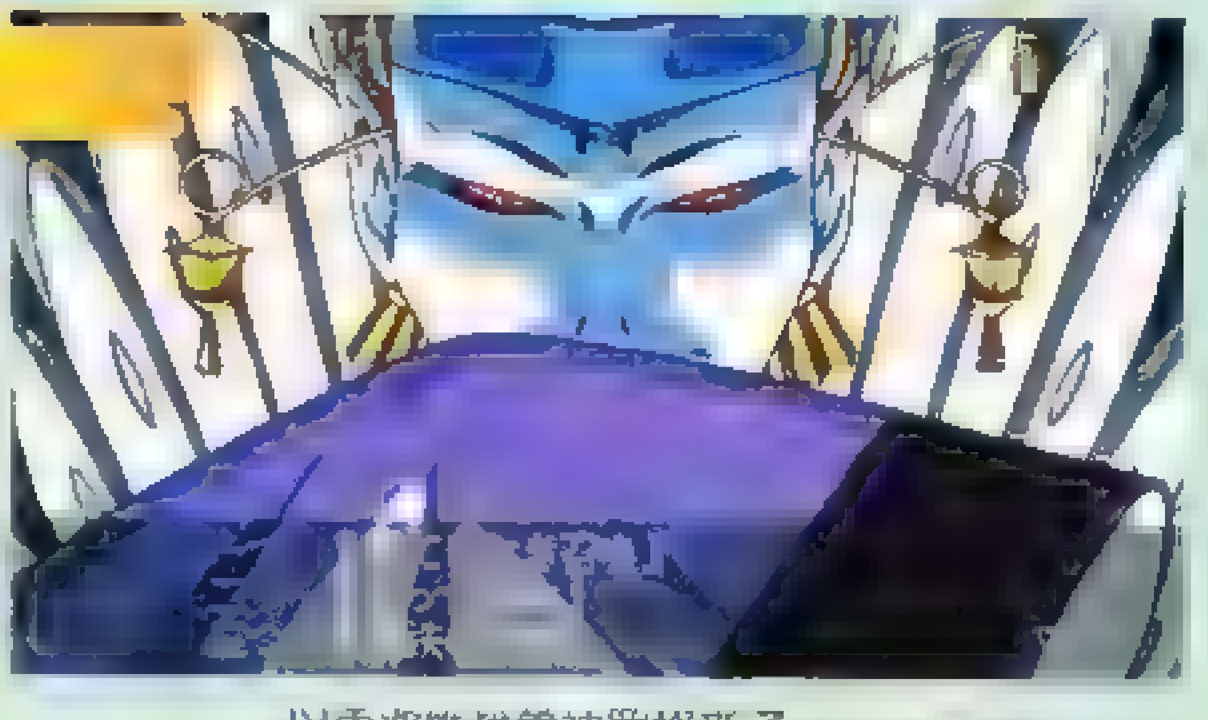



终于又回到了6年前的那个地方，可此时，这里早已物是人非。在左上的房子中会发生雷神的回忆事件，而在火之神殿中，则可以用马格留下的钥匙打开其中的宝箱。宝箱中的，都是昔日的伙伴们在一起留下的合影，看到这里，雷神不禁眼眶湿润。在宝箱的下方，还藏着一封[illegible]，[illegible]依旧保持着难能可贵的纯真和坚定。

来到新奥尔良下方的场景时，天空中突然开始下起雨来，雷神等人决定先去躲躲雨。窗外电闪雷鸣，破旧的门被推开了，进来的人是梦见。梦见叫着哥哥的名字，晕倒在了地上。要拯救梦见，得进入她的精神世界。在梦见的精神世界后，神秘男子星夜再度与雷神并肩作战，两人习得了合体技"スターゲイト"。精神世界中只有一个场景，玩家要做的是前往中央的圆盘，由于道路不是可见的，所以要多走几次方可成功到达。在[illegible]，雷神和星夜要和BOSS多拉克罗亚发生BOSS战，回到现实后梦见就会康复。正当雷神等人准备离开小屋时，门外又进来了一个人，他竟然是6年前的小胖蒂夫。现在的他在身材上已经和6年前判若两人，十分苗条。蒂夫把自己的减肥经验介绍给了禅刚，并让他喝下了减肥茶。喝下茶后进入禅刚的精神世界，此时要操作禅刚一个人[illegible]世界是一样的，不过不会发生BOSS战。从精神世界出来后，[illegible]蒂夫带到了原本[illegible]洋馆，一路赶到洋馆后，在馆内选择"[illegible]药"就可以进入雷神的精神世界，[illegible]和之前梦见的精神世界基本[illegible]以得到最后一件宝物[illegible]之[illegible]见也由于药性的原因而暂时无法作战。宝物都到手了，接下来要做的就[illegible]交战了。在与卡鲁贝战[illegible]使用了"暗の壁"，我方是无法对其造成任何伤害的，此时只有使用奥義之剑打消他的绝对防御才能奏效。解决掉卡鲁贝后，他突然变身为一只面目可憎的怪物，星夜为了保护众人而离队。纽约上空的封印终于被解开了，剩下将是最终决战！



## 终章



乘坐飞船来到纽约，在西南的印第安村可以习得PSP版新增的魔法“ジョスヘル”。进入纽约市后，经过中央公园继续前进，迎面会有很多野狗袭来。由于野狗数量众多，雷神等人只得回到公园小屋商量对付野狗的对策。此时画面会切换到禅刚一方发生他在PSP版中新增加的剧情。

禅刚回到了自己家中，但又无颜面对自己的妻子茱莉亚(ジュリア)。市内被成群的乌鸦所袭击，禅刚为了救自己的妻子又怕暴露身分，将全身涂得雪白一片，并自称Mr White

虽然茱莉亚一眼就看穿了他的[illegible]，[illegible]禅刚的[illegible]没有挑明。可以自由操作后[illegible]先去大地的[illegible]的魔法。此时禅刚要独自一人挑战[illegible]，在深处将要单挑新BOSS[illegible]オルニス，不过难度并不高。禅刚的新剧情结束之后习得新奥义“サムライ魂”。

画面再次回到雷神一方，此时道路上的野狗已经不见了，从而可以继续前进。来到城内后，要不断打倒红色的怪物取得钥匙才能继续前进。在深处会发生ACE由于面具被兽神罗格斯(ロゴス)夺取而变回胆小的事的[illegible]的事件，雷神等人不得不再次返回公园小屋。在同伴们的鼓励下，ACE不但找回了自己的勇气，而且还习得了新奥义“怒りの铁拳”，之后就可以再次挑战兽神罗格斯了。

击破兽神之后可以得到“魔書のカギ”，用它就可以进入纽约大楼的废墟之内，之后就是最终迷宫了。进入最终迷宫后是不能再退出的，因此进入之前一定要做好完全的准备。最终迷宫的结构并不算复杂，唯一的难点是当在废大楼内无法继续前进时，要把结成的广告牌打到下面形成道路才能继续前进。

在迷宫的最深处，雷神等人见到了一切事件的幕后操纵者实朝(サネトモ)，也就是最初躲在洋馆中的那个人。此时要进行三次BOSS战，首先要面对的是不久前刚打倒的兽神罗格斯，之后则是面对实朝本人。与实朝战斗时，可以选择挑战他的三种不同战斗形态，建议选择最后一种，虽然该形态下他的攻击力较高，但只要针对其弱点属性进行攻击，战斗还是非常轻松的。虽然实朝消失了，但他却唤醒了绝对神，绝对神体内似乎有着萨姆的意志。萨姆呼唤着[illegible]的名字，将她融入绝对神体内。在最终战之前可以存盘一次，最终战同伴变为雷神、夕能、ACE和禅刚，记得战斗前给他们更换一下强力装备。绝对神的弱点属性是雷，用雷神的奥义配以各种强化魔法就能够轻松搞定，之后就可以欣赏感人的结局了。一切都结束了，希望之光再度降临这片土地，人们心中都有着同一个信念，那就是在废墟之上建立一个真正自由、自主的国度。

# プロジェクトハッカー 覚醒

文 Satoru
编 胧月

## 基础指南

游戏的重要指令有5个，分别是“话す”、“调べる”、“移动”、“道具”和“PC”。

### 话す

对话，和相关人员对话并获得[illegible]指令，[illegible]

### 调べる

[illegible]上要用于和推相关[illegible]在调查的过程中[illegible]

### 移动

转移目前[illegible]这种指令[illegible]移动

### 道具

[illegible]

### PC

本作的[illegible]玩家在[illegible]个，上网[illegible]邮件[illegible]备忘录

#### 上网

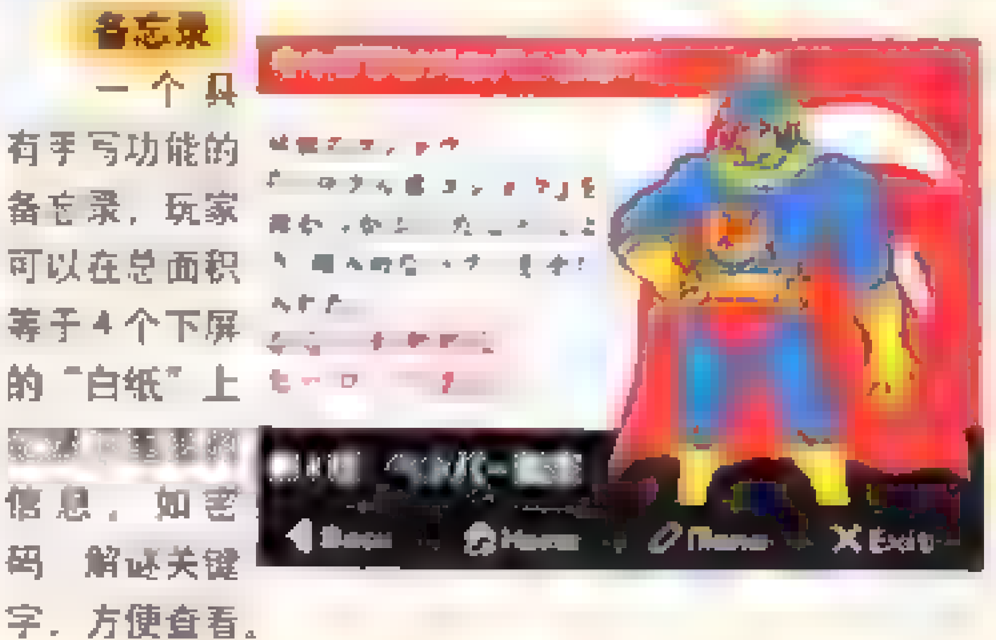
玩家在得到人物文字上的提示后，绝大多数情况都是在网页上找到线索。网页的资料从一开始就是完全开放的，内容应有尽有，即便是后期的问题，其答案也能在网页上找到。另外，网页上的众多新闻也可以用来游戏之余的放松，还是比较有趣的。

#### 电子邮件

远程和别人沟通的方式，当主人公正在调查现场或者外出时，同事和上司能通过Email给予主人公帮助或者命令。

#### 备忘录

一个具有手写功能的备忘录，玩家可以在总面积等于4个下屏的“白纸”上[illegible]信息，如密码、解谜关键字，方便查看。



# 攻略篇

## PROGRAM#0 Change the life

**自家**

调查床，得到メモ帐

继续调查任意一处，リナ会打来电话，挂断

调查其余任意两处，リナ再次打来电话，挂断

调查最后一处，リナ第[illegible]次打入电话

黑衣墨镜男子A、B登场

问题："盗んだ物を出せ"，答案："な、何のことだか"

调查，黑服の男

再次调查黑服の男

移动→中央通り

**中央大道**

移动→セン[illegible]ター[illegible]パー[illegible]ク

**中心公园**

调查，接到电话

## PROGRAM#0-2 Change the life

对话，事情听取について

对话，黑服達について

对话，CD-Rについて

问题："何て言ってた？"答案："コヘ[illegible]トの人も"

问题："小说のタイトルは？"答案："コードブレイカーズ"

问题："小说と共通する点は？"答案："ライバル企业への妨害"

问题："リナに协力する？"答案："协力する"

移动→サトルの部屋

## 剧情简介

本章为游戏的序章，详细讲述了主人公雨坪悟怎样从一名普通大学生成为U5成员。外表平凡但拥有高超电脑技术的雨坪悟一边打工[illegible]。某日回到家，却意外地发现自己的房子被翻得一团糟，而随后闯入的两个身分不明男子[illegible]"D[illegible]R"[illegible]完全没有听说过所谓的CD-R[illegible]解释[illegible]。[illegible]的女孩理奈[illegible]相遇。[illegible]CD[illegible]中被理奈[illegible]到[illegible]，[illegible]一种可干扰信号的病毒。[illegible]两家手机公司的商业竞争

移动→ファミレス

**[illegible]**

对话，顔のアザについて

对话，荒らされた部屋のこと

对话，リナの隠しごと

问题："黑服[illegible]われたこと"，答案："盗んだ物を返せ[illegible]"

对话，思い出したこと

对话，封筒について

对话，说明书の内容

对话，メールのこと

对话，[illegible]について

问题："[illegible]"答案："黑服の人[illegible]"

移动→リナの部屋

**理奈的房间**

调查，所有地点选择一遍

对话，CD-Rのこと

移动→[illegible]R入手

[illegible]，[illegible]のCD-R

**悟的房间**

调查，パソコン

移动→驿前[illegible]

车站前交通台

调查アーケード街，发现インターネットカフェ

移动→インターネットカフェ

**网吧**

调查，パソコン

问题："教える"答案："教える"

**上网过程：**

1.点击コンピューター，向下拖至モバイル中的HAT携带电话，点击进入。

2.拖至研究开发，点击进入。此时下屏处会闪动理奈的头像，点击。

3.点击お问い合わせ，点击闪动的理奈头像。

4.点Exit关闭网页

移动→HAT本社

**HAT本社**

对话，リナの意见

问题："证据となる物は？"答案："オリジナルのデータ"

移动→HAT社ロビ

**HAT社大厅**

问题："樋口の所属部署は？"答案："研究开发本部"

调查，エレベータ

再次调查エレベーター，输入数字1029（社长的生日）。

移动→システム设计课

**系统设计课**
调查，右手のドア
移动→本部长室

**本部长室**
调查，青山のパソコン
移动→ネットワーク研究课

**ネットワーク研究课**
调查，手前のデスク

## PROGRAM#0-3 Change the life

**牢房**
调查，室内の样子
调查，室内の样子
对话，リナに对话
对话，助けに来たこと
对话，部屋のカギのこと
HAT社员名簿入手
问题："リナへの言叶は？"
答案："よくやったな"
道具，HAT社员名簿
移动→センターパーク

**中心公园**
移动→中央通り

**中央大道**
对话，青山の自宅について
对话，黑服达について
对话，远ざける方法
对话，かくれんぼ作战
移动→将驿前ロータリー、サトルの家、ファミレス走廊后返回センターパーク

**中心公园**
对话，侵入方法について

**青山居住的公寓**
调查，管理人室
对话，侵入方法について
移动→青山の部屋

**青山の部屋**

移动→本部长室

**本部长室**
调查，デスク，可以看到青山写的"ナイトを制す者はチェスを制す"制骑士即可制国际象棋
调查，青山のパソコン，输入Knightナイト，骑士，走马字母需大小写
**迷你游戏**

调查奥のドア
移动→奥の部屋
调查パソコン
移动→リビング
调查收纳ケース，得到CD
移动→奥の部屋
调查パソコン
调查本棚
移动→リビング
调查デスク
问题："本を见てみる？"答案："见てみる"
得到关键词Checkmate
移动→奥の部屋
调查パソコン
输入Checkmate
**迷你游戏**
规则说明：本游戏的目的是传送四个文件，文件的传输过程中，会有许多正方体和四棱锥从触摸屏的深处向上翻滚，同时拷贝的进度条会随时间从0%慢慢涨到100%。正方体的一面、四棱锥的底面分别被涂上颜色，其余各面不透明。点击涂上颜色的这一面，

通信状态在80%以上时点击触摸屏，需完成4次
移动→开发研画课

**开发研画课**
移动→HAT社ロビ

**HAT社大厅**
问题："リナへの指示は？"
答案："逃げろ！"

就可以将该多面体消除，但多面体接近了屏幕表层，玩家就会损失一格HP。每传送一个文件就拥有5格的HP，所以基本不用担心失败。
**屏幕出现关键字"Good Job 'Blitz'"**

**青山家门前**
对话，目の前の女性について
对话，ミスノについて
对话，人狼の夫について
对话，CD－Rが必要な理由

**GIS メインルーム**
对话，GISについて
调查监视システム、メインモニタ、サブモニタ
问题："GISに入る？"答案："入る"

**PROGRAM#1 Young blood**

## 剧情简介

[illegible]加入了[illegible]的后就接到追踪著名黑客[illegible]的棘手任务，[illegible]从警察手中[illegible]的[illegible]PDA让他的工作暂时转移。[illegible]是一名非常重要的人物所留，但由于破损严重，无法直接解析其中的资料。技术高超的同事南帮助他解析出了其中的资料，这其中竟然有着惊人的秘密……

### 搜查室
移动→本部長室

### 本部长室
对话，PDAについて
对话，ある重要人物について
对话，[illegible]
问题："[illegible]" 答案："[illegible]"
PDA入手
移动→解析室

### [illegible]
对话，サルベージのこと
[illegible]，PDA
[illegible]パソコン入手
移动→本部長室

### 本部长室
问题："パソコンが[illegible]" 答案："[illegible]"
小型パソコン入手，PC[illegible]指令追加
移动→解析室

### 解析室
调查，解析机
对话，困っていること
对话，南さんについて
移动→トレーニングルーム

### 训练室
对话，メールアドレスについて
问题："教えてもいい？" 答案："教えてもいい"
移动→GISメインルーム

### GISメインルーム
移动→选择外に出る

### 外面
移动→ファミレス

### 家庭餐馆
[illegible]
对话，[illegible]プログラムについて
对话，[illegible]について
对话，ギョーチン王について
ギョーチン王入手
上网，[illegible]マーズ出版→お問い合わせ→[illegible]
移动→駅前ロータリ

### 车站前交通台
移动→マーズ出版

### 出版社
对话，UFOの写真について
道具，ギョーチン王
对话，リナの意见
调查，渡良利のパソコン
调查，トロフィ
上网，"[illegible]"→娱乐炮台→アカシロポール→アカシロニュース"，在初代ランカTOP10里找到东京都Littlegrayさん
调查，渡良利のパソコン，输入Littlegray
移动→驿前ロータリ

### 车站前交通台
移动→セントラルパーク

### 中心公园
问题："写真を手に入れる方法は" 答案："写真を加工する"

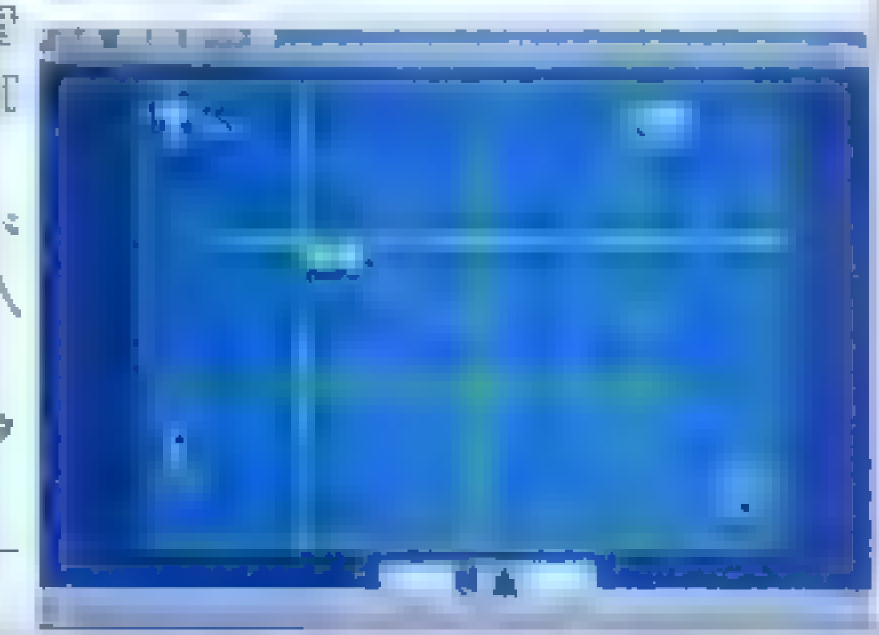
### 迷你游戏
[illegible]

### 解析室
[illegible]，UFOの写真データ
对话，データについて。此时[illegible]
问题："[illegible]" 答案："[illegible]"
PDAのデータ入手
移动→本部長室

### 本部长室
问题："[illegible]" 答案："[illegible]"

### 搜查室
道具，PDAのデータ

### 迷你游戏
这是一个拼图的小游戏，按照之前留下的"学校石



上、神社右下、邮局左上、小学右下”为提示，先把4块起点分别放置在四角。其余的方块放置就要根据道路的粗细来衔接了。如图所示，“X102”的地点确认，数据解析成功。
移动→本部长室

**本部长室**
对话，任务报告
问题：“出来なかった理由？”答案“データが坏れていた”
问题：“別のデータとは？”答案：“地图データ”
ミズヅのメールアドレス入手
对话，追加任务について
移动→センターパーク

**中心公园**
移动→警视厅前

**警视厅前**
移动→搜查一课

**搜查一课**
调查，室内の样子
自动移动到X地点

**X地点**
调查，先将所有选项调查一遍。其中ドア，即门，需要调查两次，才可进入室内。
调查，所有选项
问题“狙っかっている理由は？”答案：“何者かに荒らされた”
调查，坏れた机
フラッシュメモリー入手
移动→解析室

**解析室**
道具，フラッシュメモリ
メモリー内のデータ和こわれたPDA入手
移动→ファミレス

**家庭餐馆**
开始搜集大叶のりこ的情报
给ケイ发动Email，可以得到提示
上网，按照“个人サイト→ブログ→有名人のう・わ・さブログ”调查，理奈会在此时给予玩家提示。再进入网页，按照“企业团体→大叶兴产→ナイトクルージングのお知らせ”寻找，理奈会再给予玩家提示ンホライゾン”，提示出现。
移动→ラウンジ

**休息室**
调查，观叶植物
大叶兴产のカードキー入手
调查，乘船客
移动→A通路

**A通路**
移动→デッキ

**甲板**
调查，奥の阶段
移动→作品展示场

移动→警视厅

**警视厅**
对话，データについて
对话，暗号について
对话，见つけた物について
道具，メモリー内のデータ
对话，重要人物について
问题：“まず何をする？”答案：“招待客になります”
对话，ファルダロックのこと
调查，大河内のパソコン，得到大叶兴产的LOGO情报。
上网，在“企业团体→大叶兴产”里确认LOGO。

**迷你游戏**
拼图，从给出的12个拼板中，选出4块，拼成与图示一模一样的图，具体取材如下图所示。

**作品展示场**
调查，マリアの绘
收到ケイ的Email，在她的提示下打开网页，按照“娱乐→アート→江楠画廊”，调查各画的年号，通过计算可以得到密码为1985。计算方法如下：人物画的年份求和－大象画的年份求和
(1968+1972+2002)－(1994+1963)＝1985
调查，マリアの绘
输入密码“1985”

## PROGRAM#1-2 Young blood

**码头**
移动→パーティー会场

**晚会会场**
调查ステージ和乘船客，理奈会在这时返回。
リナが集めた名词入手
调查，ステージ
上网，“企业团体→アトランティックトラベル→クイーンホライゾン”，提示出现。

移动→谜の地下室

**谜の地下室**
调查，中外医院の资料
调查，地下室内
调查，巨大な机械
调查，柜
问题："なぜここにあるか"
答案："ここで何をされたか"

。"
问题："大叶のたくらみとは？"答案："マフィアとの取引"
问题："どうするつ"
答案："息をひそめる"
移动→作品展示场

**作品展示场**
移动→A通路

**A通路**
道具，カードリーダー
移动→大叶的部屋前

**大叶的部屋前**
移动→ラウンジ

**休息室**
调查，乘船客

问题："诱い出す方法は？"
答案："名词を利用する"
移动→パーティー会场

**晚会会场**
道具，名词
移动→大叶の部屋

**大叶的部屋**
调查，ノートパソコン，发现设置了密码。
上网，"生年・シャトーヒックス・エリー"，提示5月的诞生石，得到拼写EMERALD。
调查，ノートパソコン，输入密码"EMERALD"。
发送Email给タイ
调查，クローゼット
移动→デッキ

## PROGRAM#2 Billionaire

**剧情简介**

[不明人士]的账户被人士挪用40亿日元。据分析，这起案件的最大可能性就是由黑客所为。与此同时，自然保护团体WOT却又收到40亿日元。搜查在调查了两家公司后，仍然不能发现它们的联系之处。然而，令人惊异的是，COM DRY自家公司服务器上却有对银行帐户实行过黑客手段的痕迹，原来这一切竟是社长所为，他的目的是什么呢？

**搜查室**
问题："犯人の手口は？"答案："直接操作した"
问题："何て答える"答案："知らない振りをする"
对话，呼び出された理由について
对话，バルデスについて
对话，"日本"について
移动→本部长室

**本部长室**
对话，事件について
问题："コム・ドライ社を？"
答案："知っている"
对话，返してもらえない理由
对话，ツールについて
移动→搜查室

**搜查室**

上网，"コンピューター→コム・ドライ・エレクトロニクス・LINK・A お问い合わせ"，提示出现。
收到确认Email
移动→コム・ドライ社前

**コム・ドライ社前**
移动→ロビー

**コム・ドライ社大厅**
调查，受付
发Email给ミズノ
移动→警视厅

**警视厅**
移动→搜查一课

**搜查一课**

对话，アナイムについて
对话，上司の新しい情报
对话，巴村社长について
对话，WOTについて
上网，"分类目录→自然保护团体WOT→次のページ→次のページ"，提示会给予提示
移动→センターパーク

**中心公园**
移动→驿前ロータリ

**车站前交通台**
移动→コム・ドライ社前

**コム・ドライ社前**
移动→コム・ドライ社ロビ

コム・ドライ社大厅
调查，受付
问题："アホントの名前は？"答案："大沢俊樹"
移动→コム・ドライ社前

コム・ドライ社前
移动：西村邸前

西村邸前
调查，インターホン
移动→リビング

**PROGRAM#2_2 Billionaire**

本部长室
移动→解析室

解析室
ログ解析ツール入手
移动→外に出る

室外
移动→駅前ロータリ

车站前交通台
移动→コム・ドライ社前

コム・ドライ社前
移动→コム・ドライ社ロビ

コム・ドライ社大厅
调查，受付

社长室
对话，アクセスログのこと
道具，アクセスログ解析结果
道具，ログ解析ツール
输入密码，11：26
问题："わかったことは？"
答案，"自宅が怪しい"

コム・ドライ社大厅
对话，内田について
对话，事件について
对话，パソコンについて
问题："内田さんが犯人？"
调查，所有选项。
对话，事件について
对话，年配の女性について
对话，学について
移动→センターパーク

中心公园
移动→自然保护团体WOT

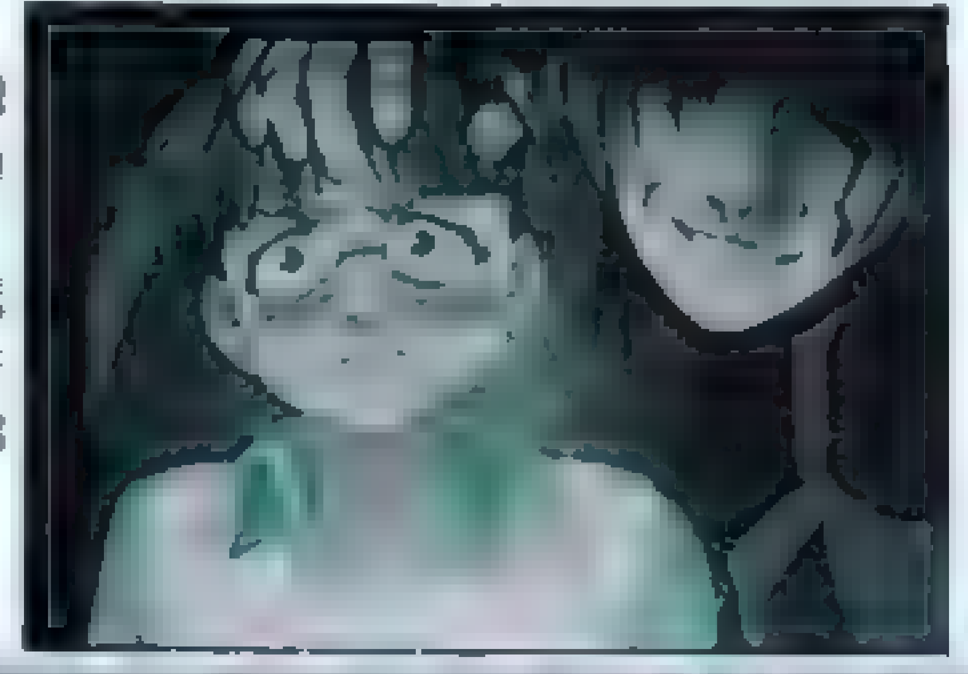
自然保护团体WOT
对话，事件について
对话，WOTについて

答案："まだわからない"
移动→西村邸前

西村邸前
调查，インターホン
对话，梅田について
对话，事件について
对话，パソコンについて
问题："犯人かも人？"答案："まだわからない"
调查，パソコン
对话，学について
对话，事件について
对话，パソコンのこと
问题："学が犯人？"答案："犯人かもしれない"
移动→コム・ドライ社ロビ

コム・ドライ社大厅
对话，用件について
对话，思い出したこと
对话，キーボードのこと
问题："ウソの理由は？"答案："隠したいから"
移动→ファミレス

家庭餐馆
上网，"企业团体→黑鹰探侦事务所ホームページ→黑鹰所长の探侦讲座"，提示出现。
移动→驿前ロ



对话，キャサリンについて
移动→センターパーク

中心公园
收到Email
移动→GIS解析室

解析室
对话，重要なこと
アクセスログ解析结果入手

车站前交通台
移动→コム・ドライ社前

コム・ドライ社前
移动→西村邸前

西村邸前
调查，インターホン
问题："忘れ物は"答案，"指輪"
问题："大切な理由は"答案："亡くなった母の形見"
问题："部屋から出る理由は"答案："トイレ貸してください"
移动→学の部屋

学的房间
调查，室内
调查，ポスタ
上网，"怪兽・キャラクター大战官方式サイト→メカニカルデーター→ corp"，提示出现 接着"个人サイト→

天体观测→いつかくじゅう座"，理奈再次给予提示，得到密码Monoceros（英文中Monoceros　Unicorn）。
调查，ノ　トパソコン
输入密码"Monoceros"并确认
问题："犯人は？"答案"学くん"
学が持っていたツール入手
学のアクセスログ入手
移动→リビング→GIS解析室

**解析室**
道具，学が持っていたツール
移动→本部长室

**本部长室**
对话，控える理由
对话，解析したツールのこと
移动→解析室

**解析室**
对话，興味深いものについて
对话，チャットの記録について
对话，マッシュ达について
问题："学はどっち？"答案："マッシュ"
问题"どうしたい？"答案："助けたい"
移动→トレーニングルーム

**训练室**
对话，リナのこと
移动→GISメインルーム

**GIS主房间**
移动→外に出る

**室外**
移动→ファミレス

**家庭餐馆**

**本部长室**
对话，任务报告
问题"ハッキングの犯人は"答案："西村学くん"
问题："证据は？"答案："学のアクセスログ"
移动→西村邸前

**西村邸前**
调查，インターホン
对话，事件の真相について
道具，学のアクセスログ
对话，学について

收到パルデス发来的E-mail
移动→センターパーク

**中心公园**
移动→警视厅前

**警视厅前**
移动→搜查一课

**搜查一课**
移动→センターパーク

**中心公园**
移动→自然保护团体WOT，自动返回中心公园

**中心公园**
移动→コムドライ社前

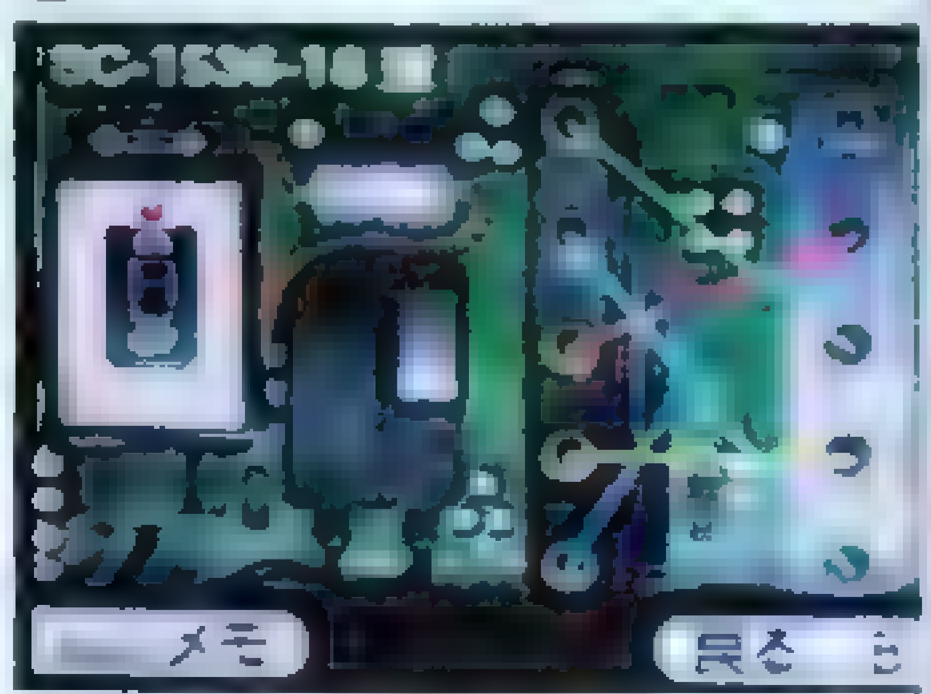
**コムドライ社前**
移动→西村邸前

**西村邸前**
调查，西村邸周边
对话，诱拐事件のこと
对话，リナのこと
移动→センターパーク

移动→学の部屋

**学的房间**
调查，ノートパソコン
发生诱拐事件。

**中心公园**
调查，ベンチ
上网，"企业团体→クロック时计工业所→时计を取り付けるまでの流れ→时计が壊れたときは"，在備忘录上记录下SC　1538－18号的线索位置。
调查，ベンチ，按照下图的道指壊理的时计
移动→驿前ロータリ




**车站前交通台**
问题："どうする？"答案："リナを说得する"
接到ケイ的Email
移动→GIS解析室

**解析室**
对话，ブログの序盘について
对话，ブログの中盘について
对话，ブログの终盘について
对话，メールについて
上网，"生活→忍び寄る犯罪组织の影→ハンドレッドドラゴン"，提示出现
问题："犯人の目的は？"
答案："エクストラクターβ"

## PROGRAM#2-4 Billionaire

**搜查室**
对话，フォルダロックのこと
调查，ノートパソコン
**迷你游戏**
一个简单的计算题，玩家选择若干数字（给出的数字是随机的），使所选数字的和等于100就可。
移动：西村邸前

**西村邸前**
收到ミスヅ的Email
问题："ハンマルが指すものは"答案："银行へのハッキング"

## PROGRAM#3 Encounter

リナがくれた差出人不
移动→本部长室

**本部长室**
问题"来れた理由は？"答案，"申し訳ございません"
对话，调べること
对话，病院のこと
对话，コンピューターのこと
问题："任务は？"答案："コンピューターの调査"
差出人不明の手纸入手
移动→搜查室

**搜查室**
移动→GISメインルーム

**GIS主房间**

对话，足止めについて
对话，报告について
问题："ツールの名前は？"答案："エクストラクタβ"
对话，"Blitz"について
学のメールデータ和学のブログデータ入手
移动→西村邸前

**西村邸前**
问题"返す言叶は？"答案"学くんを助けたい"
对话，闻いてもらいたいこと
对话，お愿いしたいこと
道具，学のメールデータ
问题："诱拐された理由は？"答案："エクストラクターβ"
对话，押收されたパソコン
对话，协力することについて
道具，学のブログデータ
移动→コム・ドライ社前

**コム・ドライ社前**
收到ミスヅ的Email

**本部长室**
问题："どうする？"答案："理由を言う"

**迷你游戏**
在限定时间内，将小球送到5个洞内，[illegible]球时，[illegible]人物的干扰。
问题："番号の[illegible]は？"答案："仓库の番号"

**剧情简介**

[illegible]意外收到来信，信中告知：圣弗兰西斯[illegible]由于[illegible]引发[illegible]事故。[illegible]由此开始调查圣弗兰西斯医院。在[illegible]中[illegible]发现一[illegible]进的医用电脑竟然藏有着电脑病毒的存在，为了找出病毒的始作俑者，[illegible]开始调查可能对医院产生憎恨的人物

移动→外に出る

**室外**
收到ミスヅ的Email
上网，"[illegible]情报→圣フランシル病院→交通アクセス"，提示出现。
移动→圣フランシル病院

**圣フランシル病院**
移动→综合受付ロビ

**综合受付大厅**
调查，受付
对话，コンピューターの件
对话，医疗事故について
道具，差出人不明の手纸
问题："GISとは？"答案：

"IT 犯罪搜查组织"
对话，コンピュータ　の件
对话，医疗事故について

院长室
道具，差出人不明の手纸
移动，综合受付ロビ

综合受付大厅
问题："どう思う?"答案："悔しい"
移动→中庭

中庭
问题："どうする?"答案："助ける"
对话，青木について
对话，取材について
对话，交换条件について
上网，"个人サイト→有名人のう・わ・さブログ"，提示出现。
调查，ベンチ
对话，看护师长について
对话，院长について
对话，医疗事故について
问题："どうする?"答案："适当にごまかす"
证言入りのCD－R入手
移动→综合受付ロビ

综合受付大厅
移动→院长室

院长室
道具，证言入りのCD－R
对话，医疗事故について
对话，トラブルについて
对话,医疗システムについて
问题："トラブルとの关系は?"答案："关系ある"

综合受付大厅
移动→システム管理室

系统管理室
调查，医疗システム
给ケイ发Email
移动→综合受付ロビ

综合受付大厅
移动→GIS解析室

解析室
调查，ケイのデスク
对话，检出ソフトについて
ウィスル检出ソフトG入手
移动→GSメインルーム→外に出る→圣フランシル病院前→综合受付ロビー→システム管理室

道具，ウィスル检出ソフトG
解谜
选择K　1　K　0　K　解　文件。
捕获したウィルス入手

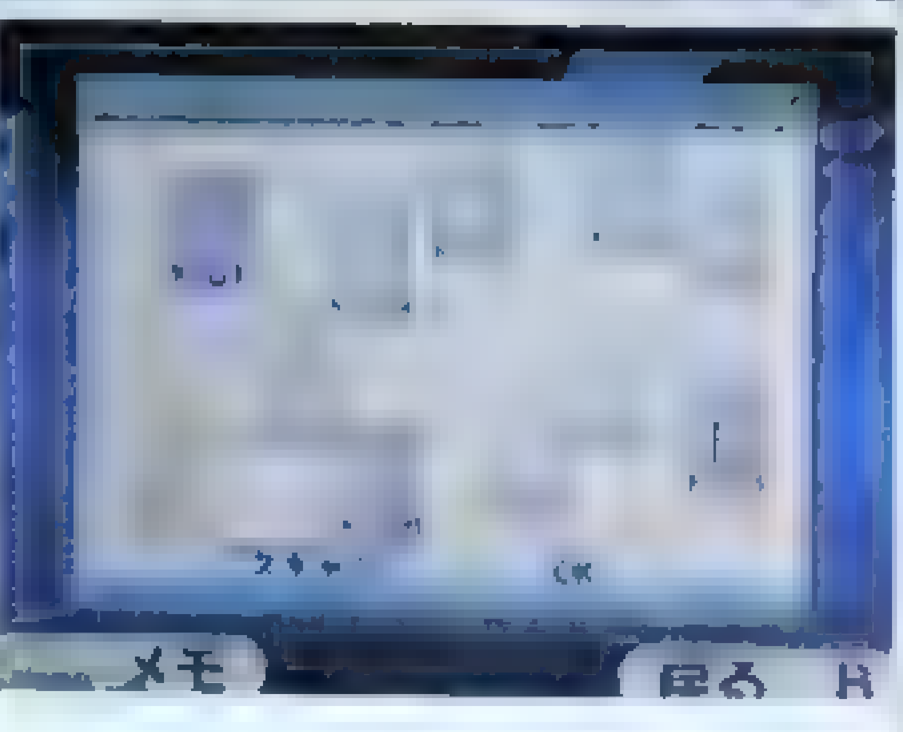
解析室
道具，捕获したウィルス
问题："书き换えられたのは?"答案："电子カルテ"
移动→本部长室

本部长室
对话，任务报告
问题"病院では……"答案："トラブルが起きていた"
问题："トラブルの原因は?"答案："コンピュータの异常"
移动→解析室

解析室
对话，ウィルスのこと
对话,かわった特性について
移动→外に出る

室外
收到ミズグ的Email
移动→圣フランシル病院前→综合受付ロビ→院长室

院长室




对话，犯人について
移动→中庭

中庭
对话，トラブルのこと
对话，心当たりについて
对话，从来的医疗系统
对话，导入した理由
移动→综合受付ロビ

综合受付ロビー
移动→外に出る

室外
收到パルデス的Email，上网"生活→スーパートイラントマネキン→次のページ"得知センターペーク正在举行主题活动
移动→センターパーク

中心公园
调查，イベント会场
对话,コンピューターのこと
对话,恨んでいる人物のこと
问题："どうする?"答案："情报を教える"
上网，"企业团体→医疗ミス被害者の会"，提示出现。
移动→圣フランシル病院前

圣フランシル病院前
调查,圣フランシル病院周边
对话，医疗ミスについて
对话，真奈美のこと
对话,トナカイの格好の理由
对话，容态が急变したこと

对话，裁判のこと
问题：“姬野和美が犯人？”
答案：“まだわからない”
收到ケイ的Email
ウィルス驱除ワクチン入手
移动→システム管理室

**GIS 主房间**
移动→本部长室

**本部长室**
问题：“呼び出された理由は？”答案：“院长の记者会见”
移动→GIS メインルーム→外に出る

**室外**
收到ミスノ的Email
问题：“何をしてあげる？”
答案：“リナを助けます”
移动→院长室

**院长室**
对话，记者会见のこと
对话，医疗ミス疑惑のこと
对话，发言取り消しについて
问题：“どうする？”答案：“まかせない”
对话，调查について
移动→综合受付ロビー→外に出る→システム管理室

**系统管理室**
调查，医疗システム
移动→院长室

**院长室**
对话，真奈美のカルテのこと
移动→综合受付ロビー→中庭

**中庭**

**系统管理室**
道具：ウィルス驱除ワクチン
**迷你游戏**
驱除病毒的迷你游戏。对触摸屏的画面进行左右卷轴可以找到病毒，接着需要用触控笔将病毒之间的连线去掉。如果在时间结束前没有清除完病毒，任务就会失败，所以推荐在游戏前先存档。

调查，中庭の様子
对话，少年について
对话，困っていること
上网，“娱乐→季节の风景画展”，提示出现。
对话，季节の风景画展
对话，あのことについて
移动→综合受付ロビー

**综合受付大厅**
对话，记者会见のこと
对话，真奈美さんのこと
对话，工藤さんの居场所
移动→中庭

**中庭**
调查，花坛
对话，记者会见のこと
对话，真奈美について
对话，真奈美のカルテのこと
移动→202室

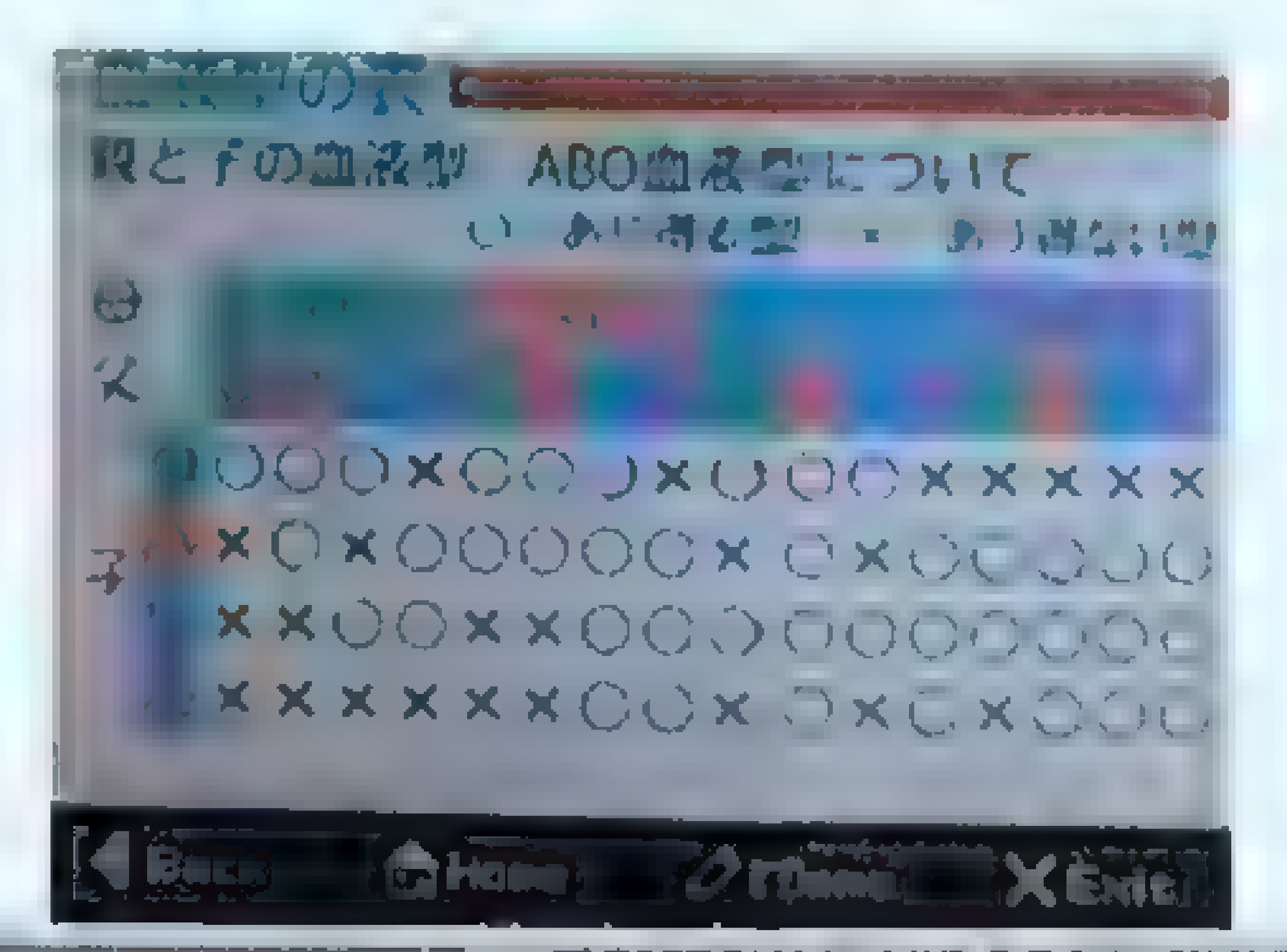
**202室**
对话，あのことについて
对话，真奈美について

对话，亡くなった时の様子
对话，一绪に遊んだ时のこと
移动→外に出る

**室外**
问题：“どう思ってる？”答案：“おかしいと思う”
移动→病院ロータリー

**车站前交通台**
调查，看板
对话，记者会见のこと
对话，真奈美のこと
对话，裁判のこと
对话，裁判用の资料について
问题：“探していた情报は？”答案：“裁判用の资料のこと”
移动→院长室

**院长室**
对话，裁判用の资料のこと
移动→综合受付ロビー→中庭→システム管理室



系统管理室
调查，医疗システム
对话，ファルダロックのこと
上网，"个人サイト→人体の不思议→次のページ"，看到血型表，如图所示。
PS：这个血型表其实是完全符合现实的，对基因学比较熟悉的玩家在没有提示的情况，同样可以根据父母的血型来推测子女的可能血型
调查，医疗システム，根据血型表填入符合的血型
问题："[illegible]" 答案："[illegible]"

PROGRAM#3-3
Encounter

病院
对话，江藤の居场所
调查，病院で撮られた写真
移动→中庭

中庭
对话，江藤の居场所について
对话，17日について
对话，花坛の花について
调查，花坛
上网，"个人サイト→花日记はなふろぐ→次のページ"，

PROGRAM#3-4
Encounter

搜查室
移动→GSメインルーム→外に出る→センターパーク→ひいらぎ灵园

ひいらぎ灵园
对话，パスワードについて

调查，监视モニタ
移动→综合受付ロビー→院长室

院长室
调查，パソコン，需要输入密码。
上网，"个人サイト→宇宙游泳→こちら→スペースフライト1号"，得到密码Spacefiight1
再次调查パソコン，输入密码"[illegible]"
[illegible]"とめの記录を見る"答案"医疗カルテ[illegible]"
[illegible]"[illegible]が正しい"答案"[illegible]野さんの[illegible]"
[illegible]："[illegible]"答

[illegible]
问题："江藤の行き先は?"答案"お墓"
上网，"[illegible]→[illegible]灵园→交通のご案内"，提示出现。
移动→センターパーク→ひいらぎ灵园

ひいらぎ灵园
调查，お墓
对话，墓参りのこと
对话，裁判の证言について
对话，ウソの证言について
对话，医疗事故の真相
上网，"コンピュータ[illegible]

对话，山冈について
移动→驿前ロータリー→聖フランシル病院前→综合受付ロビー

综合受付大厅
对话，山冈について
对话，青木について
移动→中庭

中庭
对话，山冈について

案："证人"

本部长室
对话，裁判の记录について
问题："最优先任务は?"答案："院长の発言を取り消す"
移动→外に出る

室外
病院で撮られた写真入手

家庭餐馆
对话，[illegible]について
对话，[illegible]について
对话，证人について
问题："[illegible]"
答案："[illegible]ミス"

[illegible]コンピュータ[illegible]次のページへ→次のページへ"，提示出现。
对话，回收したパソコン

パソコンリサイクルセンター
调查，[illegible]かくれた[illegible]
移动→废弃工场

废弃工场
调查，パソコンの山
问题："识别する方法は?"答案"[illegible]"
问题"手がかりは?"答案"シール"
调查，トチカイのシール

对话，山冈の交友关系
对话，山冈の行方
对话，山冈が亡くなったこと
对话，ノイローゼの原因
移动→综合受付ロビー

综合受付ロビー
对话，山冈について
移动→院长室

院长室

对话，江藤について
对话，山冈について
对话，山冈が亡くなったこと
对话，ノイローゼの原因，得知两个关键点"山冈喜欢虫子"、"山冈的生日为1970年3月16日"
移动→外に出る

### 室外

上网，"生活→虫占い"，按照给出的公式计算，可以得到，1+9+7+0=17，17+3=51，6+16=45，45的个位数字是5，所以該虫为テントウムシ。然后返回主页，按照"个人サイト→虫の家→テントウムシのなかま"查找，得知该虫的英文名"ladybirds"。
移动→GIS搜查室

### 搜查室

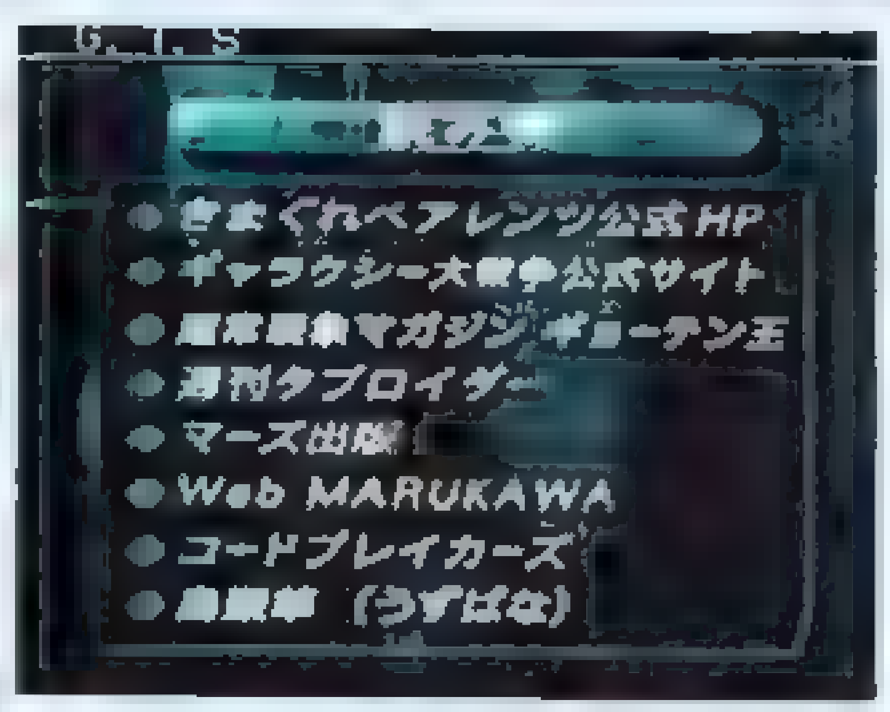
点击，病院のパソコンデータ，输入密码ladybirds。
医疗事故调查报告书入手
移动→本部长室

### 本部长室

对话，真桥の报告
问题："真奈美の死因は？"
答案："病院的医疗ミス"
问题："真奈美の病状は？"
答案："轻い肺炎"
问题："看護した医師は？"
答案："病院側の不手際"
移动→院长室

### 院长室

对话，真桥について




通过医疗事故调查报告书
对话，真奈美の死因のこと
对话，あの女について
对话，あんなことについて
移动→外に出る→セ ター ク

灵园

PROGRAM#3-5 Encounter

### 迷你游戏

有一定难度的游戏，在限定时间内防卫5次Cable的入侵，点击色块中涂上颜色的部分即可。
Cable 1：没有什么特别，以普通方式点击就行
Cable 2：通过选择黑色块先变成普通方块，然后再以Cable 1的方式解决。
Cable 3：和Cable 2差不多，但是如果点击失败的话，色块会变成更多。
Cable 4：点击失败的话，色块会增加
Cable 5：Cable 1~4的4种色块都会在此出现，建议优先消灭紫色的。

### 调查周围样子

对话，ハッキングについて

PROGRAM#4 Return match

## 剧情简介

从日本飞往伦敦的飞机，原来是该机场发生了飞机偏离航线的事件。经过调查，发现可能是有人利用远程操作控制飞机，导致其飞行失控，犯罪组织以飞机中的乘客为人质，要求日本政府以300亿日元赎回。语找出远程操作的信号源，发现这起事件竟跟美国有着暧昧关系，他能够让乘客们安全返回地面吗？

### リナの病房

对话，GSのこと
对话，爆弹について
对话，姬野について
问题："Blitzは？"答案："爆破に关与している"
移动→综合受付ロビー

### 综合受付ロビー

对话，上松院长のこと
对话，江藤さんのこと
对话，病院の状况について
移动→リナの病室→搜查一课→GISメインルーム→解析室

### 解析室

对话，解析室について
对话，ミミノクウイルスについて
对话，"Blitz"追击のこと
移动→トレーニングルーム

### 训练室

对话，この部屋について
对话，爆弾のこと
移动→GIS メインルーム

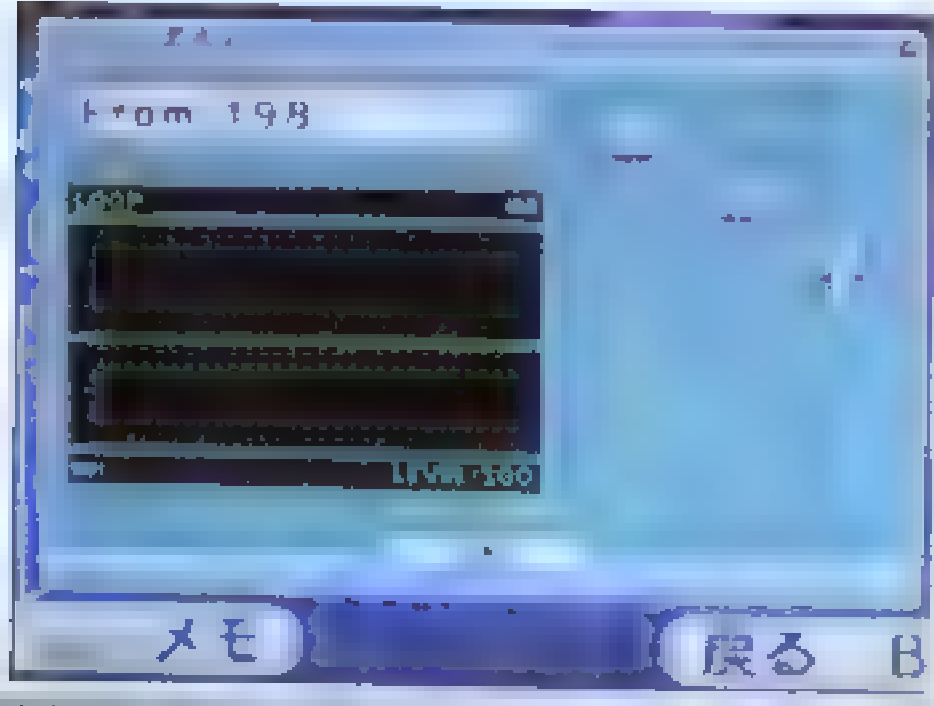
GIS 主房间
问题："ここにいる理由は？" 答案："Blitz の追跡"
对话，事件について
对话，依頼が来た理由
对话，ハイロ・トについて
移动→外に出る

室外
收到"任务确认"Email
上网，"… 团体→新日本空港ホームページ→交通アクセス"，提示出现。
移动→…

新日本空港前
对话，…
对话，…
对话，爆弾を…人物
移动→搭乗ロビ

搭乘大厅
移动→管制室

管制室
对话，旅客机について
对话，异变までの经纬
对话，现在の状况について
对话，オートパイロット
Email，ノイズ除去ツールない？
ノイズ除去ツール入手
移动→搭乗ロビー→管制室




对话，管制システムのこと
道具，ノイズ除去ツール

迷你游戏
将…音消去，将…到如图位置。
对话，现在の状况について
对话，操纵について
对话，气になる点について
问题："ルートを外れる理由？" 答案："遠隔操作されている"

GIS メインルーム
对话，…について
对话，协力体制について
ハッキングツール入手
移动→外に出る

室外
收到…的任务确认E-mail
移动→搭乗ロビ

搭乘大厅
对话，…
移动→管制室

管制室
对话，状况について
对话，…
道具，ハッキングツール
问题："气になることは？" 答案："ノイズのこと"
移动→搭乗ロビ

搭乘大厅
上网，"コンピュータ・ノイズによる机器障害"，提示出现。
移动→管制室

管制室
对话，198便について
对话，电磁波について
移动→整备场

整备场
对话，重太郎
について
对话，198便について
对话，ノイズについて
对话，…について
对话，コックピットについて
移动→センターパーク→搜查一课

搜查一课
对话，…について
对话，悩んでいた企のこと
对话，都合のついた企
问题："事件に关系あるのか？" 答案："关系ある"
移动→水岛のアパート

水岛的公寓
…

解析室
道具，谜の装置
对话，复旧状况について
对话，装置について
问题："…" 
答案："米军の…"
移动→…
搜查部→本部长室

本部长室
对话，任务报告
问题："持ち入まれた装置とは？" 答案："别の电波受信装置"
问题："话しが闻けなかった理由" 答案："何者かに杀された"
问题："受信していた电波は？" 答案："米军の卫星电

皮"
对话，里技について
移动→トレーニングルーム→米军卫星基地

米军卫星基地
对话，基地に入る方法
对话，さっきの会话の内容
移动→基地内

基地内
对话，スティーブについて
对话，ハルデスのこと
对话，军事卫星のこと
移动→システム制御室

系统制御室
调查，卫星管理システム
上网，"个人サイト→军事を认知せよ→卫星绍介"，得知テンペスト对电波通信有好处。
再次调查卫星管理システム
调查テンペスト

迷你游戏
将图中方块闪光部分破坏。

PROGRAM#4-2
Return match

リナの病室
对话，若い男性について
对话，リナの について
问题："引いて 何よ"答案："わからない"
移动→外に出る→GIS本部长室

本部长室
对话，リナのこと
对话，ハイジャックのこと
移动→外に出る

室外
收到ミズツ的任务确认Email
移动→搜查一课

搜查一课
对话，水島の事件について
对话，两家の证言
对话，店长の证言

イレズミの 入手
移动→ メイン ルーム

GIS主房间
对话，パルテスの について
对话，复旧作业について
道具，イレズミの絵
移动→米军卫星基地前

米军卫星基地前
调查，见张りの兵士

基地内
对话，ハイジャックのこと
道具，イレズミの絵
对话，模样について
对话，组织について
对话，坏灭したことについて
移动→GIS本部长室

本部长室
对话，电话の内容について

问题："と接触したのは" 答案："外人"
问题："する事件は" 答案："爆破"
"ノイ ウノ ヘン"
对话，エリアについて
对话，非常事态について
对话，取りについて
问题："警戒を破った方法は？"答案："ハッキング"
对话，犯人について
对话，ハーキングについて
移动→搜查室→外に出る→搜查一课→圣フランシル病院前

圣フランシル病院前
调查，圣フランシル病院周边
对话，搜查の状况について
对话，模样について

みんなの掲示板
Part 1045
89：匿名さん
私の携帯コベットなんだけど・・・
また、つながらないよ・・・なんでだろ
90：匿名さん
HATのほうがいい
91：匿名さん
でもHAT基本料金高いんだよなぁ

问题："GSを爆破した理由は？"答案："捜査を遅らせるため"
对话，振込みのこと
问题"300亿圆が目的？"答案："違うと思う"
问题："なぜハイジャックを？"答案："おどろかせたかった"
问题："テンペストの特性は？"答案："电波通信能力が高い"
问题："接续できない施设は？"答案："エリア31"

移动→米军卫星基地

### 米军卫星基地前

对话，イレズミのこと
对话，出て行ったこと
对话，扫讨作战について
对话，米军基地にいる理由
调查，米军卫星基地前周边
移动→システム制御室

### 系统制御室

对话，ベンチプレスのこと
对话，バルデスのこと
移动→GIS本部长室

### 本部长室

对话，捜査结果について
移动→解析室

### 解析室

对话，复旧作业について
对话，ケイについて
移动→本部长室

### 本部长室

对话，エリア31について
对话，GISアメリカの作战
对话，マクロファージについて
问题："ハッキングをやるか"答案："やる"

## FINAL PROGRAM#4-Final Return match

### リナ的病室

移动→综合受付ロビー→外に出る

### 室外

收到Blitz的Email
问题："信じていることみるか"答案："行く"
上网，"地域情报→BERリフレイン→交通アクセス"，提示出现。
移动→BERリフレイン

### BERリフレイン

调查，パソコン
收到Blitz的Email
和Blitz的对话答案如下：
HATの事件
ユーノト
太叶のニセ札事件
伪造ソフトのこと
学くん诱拐事件
ハンドレッドドラゴン
GIS爆破事件
Blitz
ハイジャック事件
テンペスト
だまされていたこと
企んでいたこと
呼びつけた理由
する
对话完毕
移动→圣フランシル病院→リナの病室

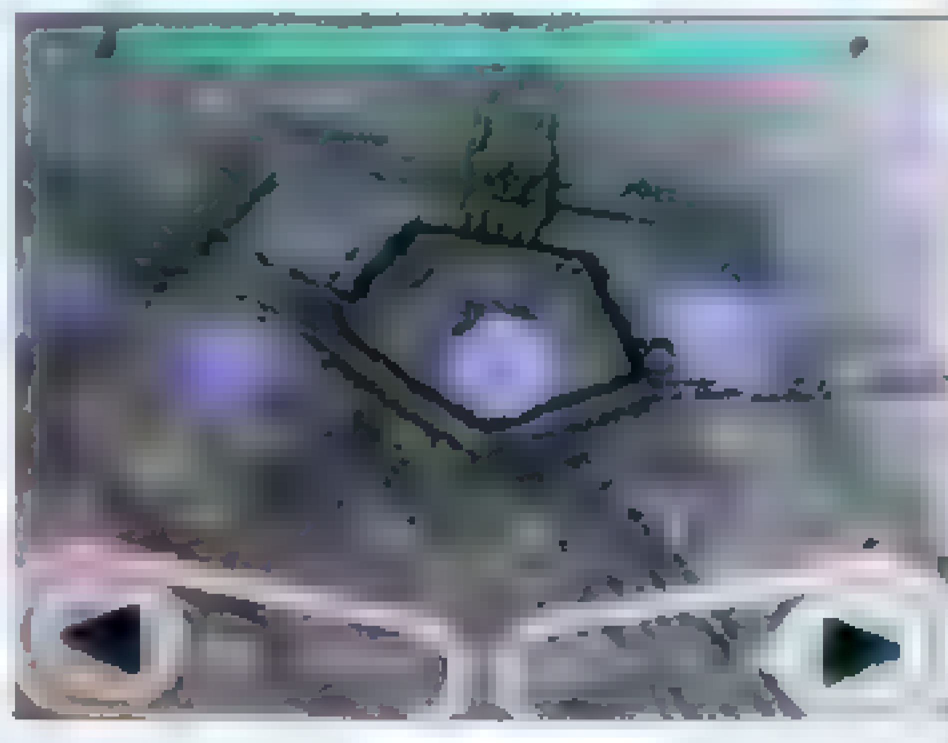
### リナ的病房

调查，花ビン
Blitzのディスク入手
移动→GSメインルーム

### GISメインルーム

道具，Blitzのディスク
**迷你游戏**
用触控笔连续点击中央的弱点，敌方也会攻击我方，

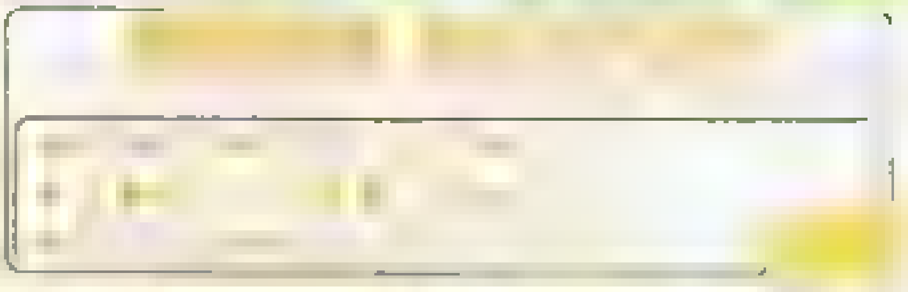
ケイ移动到现场。
问题："どうするか"答案："助けを求める"
问题："何を使うか"答案："リサハッカー"
对话，GIS爆破のこと
对话，水岛整备士のこと
对话，ハイジャックのこと
对话，扫讨作战のこと
对话，この场に来た理由
再次进行一场迷你游戏，跟之前大同小异。
收到Blitz的Email
输入文字"A-I Ack"
收到Blitz然们Email



Ending

文 トム　编 胧月

本作以日本著名小说[illegible]的世界为舞台，[illegible]小说中的人气人物在[illegible]中[illegible]一段新的故事。[illegible]给所有玩家都[illegible]不一样的感觉[illegible]利用NDS的特性[illegible]一步[illegible]《[illegible]的故事》[illegible]的[illegible]世界中



## 系统介绍

**操作** 本游戏在操作上充分利用了触控笔的特性，在游戏中完全可以只用触控笔进行游戏，但考虑到对于一些传统玩家来说也许不太适应，而本游戏也体贴地保留了传统操作方式以照顾这部分玩家。

**光标** 红色分散状光标为可以到达或可以进行调查的地方；蓝色分散状光标表示可以进行版面切换的出入口。

# 一周目剧情流程

## 序章 门

"搬家可真麻烦"，被搬家折磨得疲惫不堪的我满腹牢骚地说。虽然如此，可在我的努力下，东西也都基本搬完了。这时候，在一旁的妹妹却突然紧张地叫了起来："这个……这个……"我转身看去，原来是她从我的柜子里找到了一本宫部美雪写的名为《勇敢的故事》的书。"果然，果然是在哥哥这里呀。"可是，我却对这本书一点印象也没有。妹妹不满地说："这可是在中学的时候我从哥哥那里得到的呢。"

诚如妹妹所言，我中学的记忆都完全消失了，这到底是为什么呢？

"据说中学的校园在明天就会被拆除了呢。我想和哥哥一起再去学校看看。"

"咦？"

"一起去那里看看，说不定能取回哥哥那段消失了的记忆呢！"

真是个爱管闲事的妹妹呀！嘴上虽然这样说着，可是身上我还是一个人来到了这座明天就会开始动工的学校。寂寞的夜给人一种不安的感觉，这里仿佛会发生什么似的

我一边在校园里闲逛，一边试图找回自己的记忆——五年前母亲死后消失了的那些记忆。在一栋如"幽灵大厦"般的大楼里，我依然边走边整理着自己的思绪——当妹妹找到那本《勇敢的故事》时，我想起了些什么：其一，这本书是死去的母亲所买的；其二，这本书的主人公是一个叫"亘（ワタル）"的男孩，他因为对双亲的事感到苦恼而想改变那样的命运，于是他通过幽灵大厦里出现的门进入了一个被称为"幻界"的异世界。在读这本书的时候，我也坚信不管前方有多困难，只要勇往直前就一定能改变自己的命运。

砰！一声很大的响声将我的思绪拉回了现实世界——一群人正在围殴一个男孩，那男孩看样子已经快撑不住了，于是我大声地制止着那些打手们："住手！"

"你说什么！你以为你是正义的同伴吗？"他们不屑一顾地说

我依然坚定地说："住手！"

这时候，外面响起了警报，这些打人者悻悻地逃了。然而获救的男孩那冷冰冰的话语让我想到了《勇敢的故事》中的美鹤（ミツル），而之后掉落在我脚边的一颗绚丽的宝玉更是坚定了我的猜测——眼前的这个男孩就是美鹤！

"骗人的吧？我现在一定在做梦。"这突如其来的一切都让我不敢相信

美鹤却说："这不是梦。你真的还没有放弃？关于取回记忆的事。"

在我点头后，美鹤将我带到了一扇透出魔幻气息的大门前："看！如果不是强烈地想要改变命运，那扇门就不会出现。想改变命运就打开那扇门吧！"

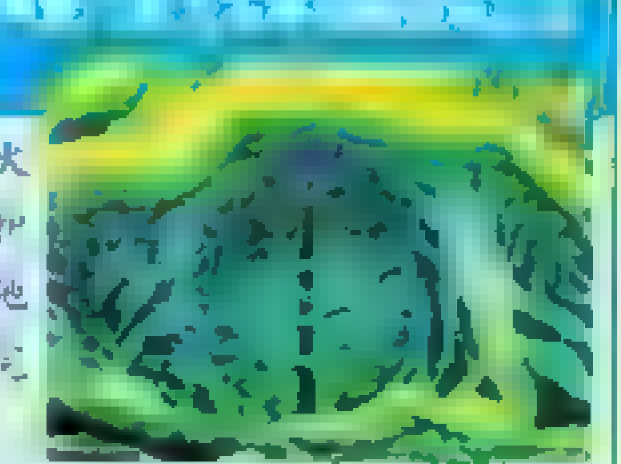
## 第一章 旅人的试炼

通过大门，我来到了一个陌生得让我惊恐不安的世界。就在我惊慌不定之时，随身带来的《勇敢的故事》却被风吹散了，一页页地四散飘落

这时，一个自称幻界向导的怪人出现在我的面前："答案得靠你自己去寻找。收集飞散的书页，也许你的记忆就能取回。通向幻界的道路就在那片"试炼之森"中，去其中的"试炼之窟"找找吧！一切就从那里开始。"

于是我转身进入了试炼之森，并在最深处找到了一张书页，可是却没有发现试炼之窟的影子。我只得一边往回走，一边寻找试炼之窟。功夫不负有心人，我在森林的第二个版面发现了一扇被藤蔓挡住的大门，清理掉藤蔓后，我拉开了它

## POINT 1



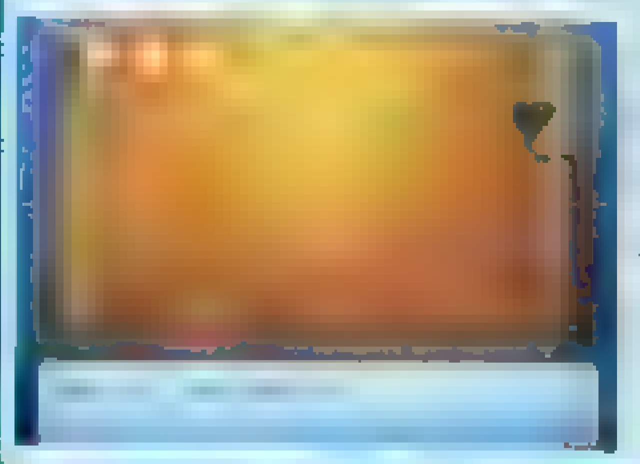
进入大门，里面是伸手不见五指的漆黑一片。突然，一片火光给这里带来了光明。这里有着四尊自称"通报命运女神，保护我方"的神像——黎明神像、黄昏神像、风雪神像、阳光神像，他们分别询问了我是否希望得到勇气、智慧、健康和快乐。回答完他们的问题后，他们让我在他们点燃的火焰熄灭前逃出洞窟。

时间紧迫，已经容不得我再有半点的犹豫。于是，为了自己的愿望，我在洞中四处寻找出口。

好不容易，我在神殿的右上方发现了一扇机关门，拉动机关打开大门后，新的道路出现在面前。

## POINT 2

这扇机关门后有许多个小房间，里面有着一个个的小金像，但是却还有一扇房门上着锁，看来这扇门就是关键之门了，得找到钥匙才行！

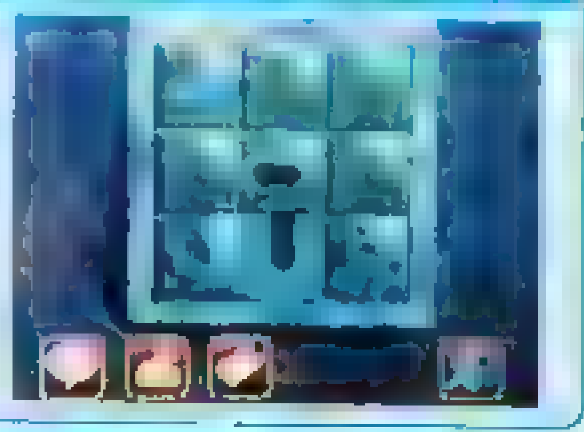


## POINT 3

拿着找到的钥匙来到那扇关键之门面前，新的谜题出现……门锁的钥匙竟被拆分了？

## POINT 4

大门开启后，又一扇火红的、微微透出点点光芒的门挡在了我的面前。



## POINT 5

就这样，我从试炼洞窟中成功地逃出，暂且先试着继续前进吧！刚向前走了不远，我就在地上一堆烧剩的木柴旁又捡到了一张飞散的书页。接着继续前进，在沙漠中我遇到了一只可爱的小狼，我忍不住摸了它一下，接着地面剧烈地震动了起来，一群凶狠的螺旋狼对我发起了攻击。没有武器的我简直就不堪一击，于是我跑回柴堆捡了一根树枝准备再次和螺旋狼决一胜负。可是，我的实力终究还是不足……很快地，我再次败北。

## POINT 6

他向我讲解了这个幻界和命运女神的事——这里是和我原本居住的"现世"所不同的世界，而从现世来到这里的人就被称为"旅人"，他们来这里都是为了找寻五颗宝玉以企求命运女神改变自己的命运。最后他还给了我一把勇者之剑和一颗赤之宝玉："首先，以沙漠对面的卡萨拉镇为目标吧！你现在已经得到了旅人的武器，也能击退那些螺旋狼了……以自己的力量开拓自己的命运吧！"

## 第 章 与伙伴的相遇

穿过乡荚，我到达了卡萨拉镇，这是一个繁华的小城镇，有着许多的商人，我就先在城里四处转转吧。在和卖水果的小贩交谈后，我又帮餐馆的老婆婆洗干净了盘子。

**POINT.7：此时出现路线分支：**

1、继续走到街道尽头遇到美鹤。

2、返回街道入口遇到亘。

遇到他们后可以选择与自己一起进行旅行的同伴，选择美鹤进入“信念之旅”；选择亘，进入“勇气之旅”。

### 1 信念之旅

然后在街道的尽头我遇到了美鹤，他居然邀请我和他一起旅行。然后从他口中得知有马戏团来到这个城镇，他让我去他们的帐篷进行情报收集。

在帐篷里，一个团员告诉我们在仓库前堆积的行李里可能混有宝玉。我们调查仓库前的箱子却找到了一张白纸，用蜡烛来回烘烤后，白纸上出现了古怪的文字，一看起来这是一张幻界文字表。收下文字表后，我们在马戏团里面遇到了一个叫米娜的猫族少女，她可是这个马戏团的明星哦！可是现在她却遇到了麻烦事——团里的小火龙乔依（ジョイ）被两个人偷走了。

美鹤拒绝了米娜的求助后，我们走出了卡萨拉镇。向右走，我们遇到了一名老人，从他口里得知前面的遗迹名为“动物遗迹”，那里有一块无人能解开其秘密的刻有古怪文字的石碑。

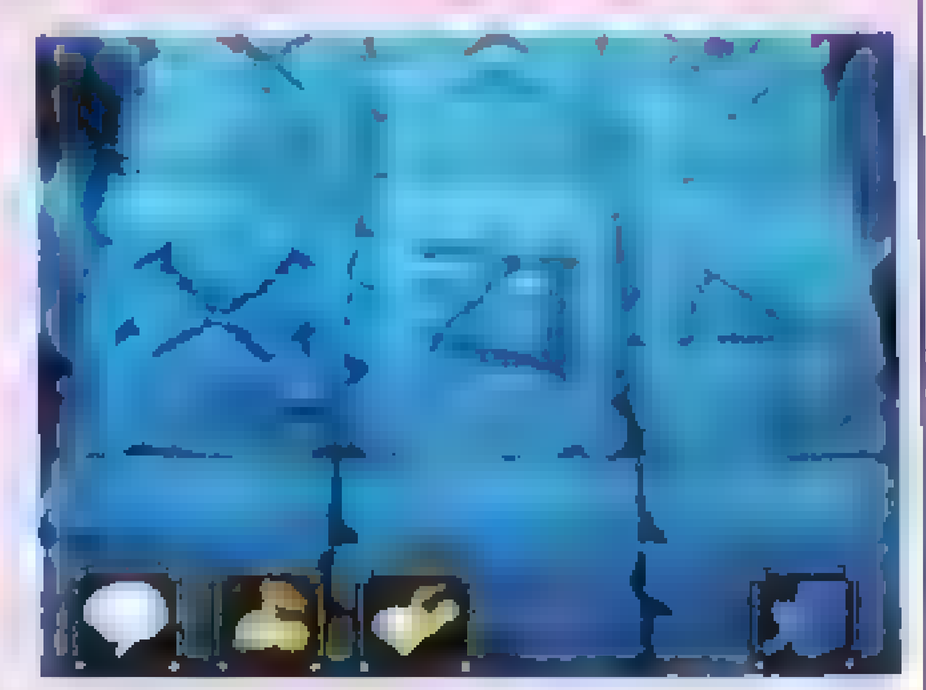
**POINT 8** 来到遗迹，调查石上的石碑，[illegible]按照[illegible]的顺序按下[illegible]关后，[illegible]中央[illegible]现文[illegible]下的楼梯。

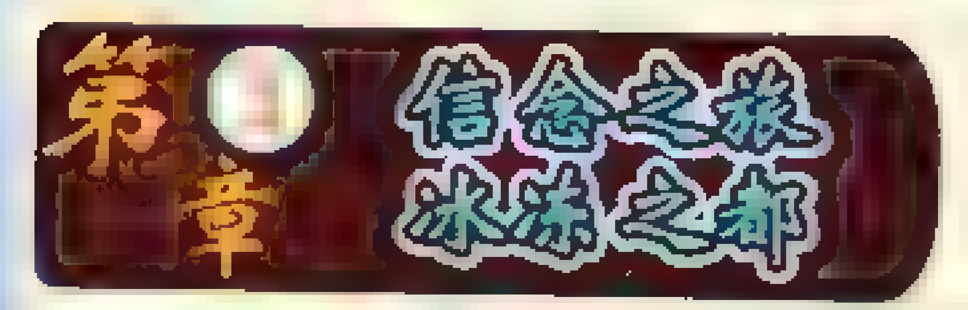
楼梯下是漆黑的一片，我们在这无尽的黑暗中随着动物的哭泣声找到了一只顶着探照灯的企鹅，它是从马戏团赶来寻找我们商品的。得到它的帮助后，我们终于能在这片黑暗中行动自如了。

这是一个阴冷的洞窟，一路走来都有刻着古怪文字的石头，最后我们来到了绿之宝玉的前面，而此刻在我们面前还有一条机关路。

**POINT 9** 根据之前[illegible]文字的提示，依次[illegible]第[illegible]块石板来到[illegible]之宝玉跟前。

这颗绿之宝玉居然被我的武器给吸收了，看来它是选择我作为其主人了呢。






从遗迹出来后，我们决定前往被称为"冰冻之都"的德拉·贝鲁西（デラ　ルベン）。据说那里有着宝玉的踪迹。于是，我们进入了通向德拉·贝鲁西的森林。然而这里却发生了大火……

**POINT 10** [illegible]火焰，返回麦克风吹气以熄灭火焰。

火焰熄灭后，我看到远处闪耀着光芒。难道这是宝玉的光芒？我们急忙向着这道光芒进发。终于，我们在一块石板中发现了这光芒的主人——一颗宝玉。

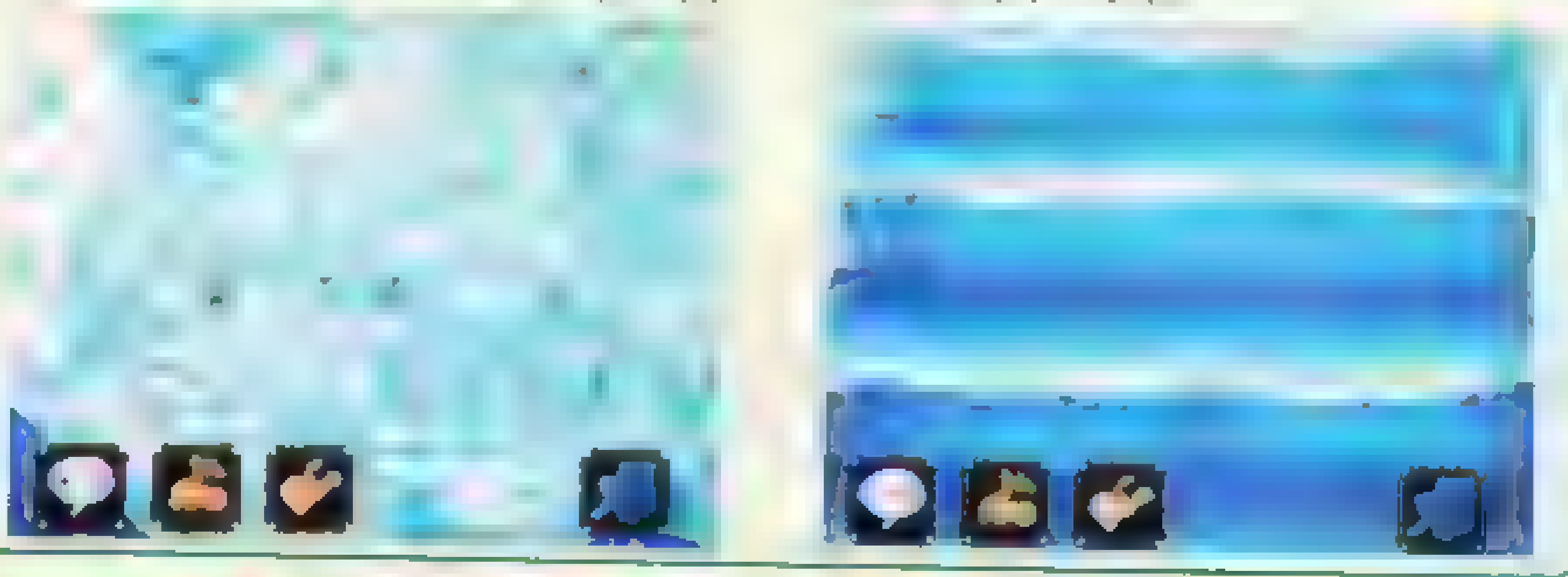
**POINT 11** 移动石板以拼合成上屏中石板的形状（注意一些细节特征哦）

这颗宝玉直接被美玛的纹咒收了。看来它选择了美玛。真是太好了！继续前进不久后，我们来到了德拉·贝鲁西的脚下。我们将要爬上这样雄伟的山崖，可真还有点怕怕呢。不过也只能硬着头皮上了。

**POINT 12** 擦掉山脚石碑上覆盖的冰层，得到的信息是[illegible]，也就是[illegible]（危险（29）），所以在爬梯子时要注意避开尾数为[illegible]的阶梯。

爬上梯子后，一道巨大的城门出现在我们面前，可是它却似乎没有入口。我们在城门的下面发现了一个被冰封住的小门，打开冰，我们进入了冰冻之都。

进入德拉·贝鲁西大门后，在右边房间的火炉里能找到一块炭。

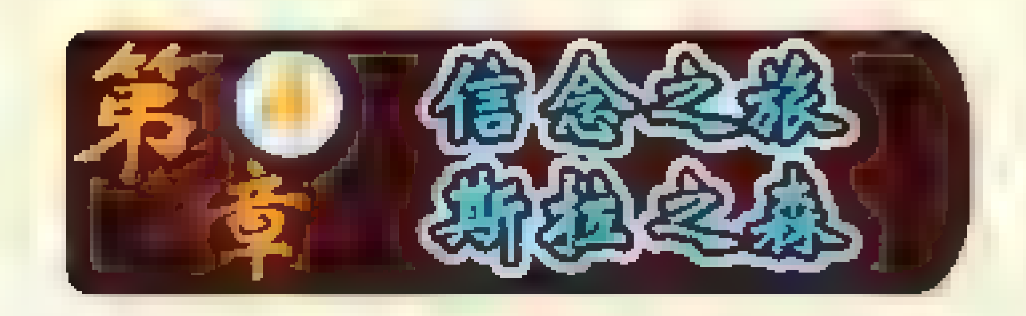


**POINT 13** 擦开大厅墙上的冰块，得到开启左上大门的提示，之后按照提示，从蓝色宝石开始按照顺时针方向触摸所有宝石后，大门开启。

我们在大门后的尽头找到了被坚硬冰块冻结住的宝玉。可是这次怎么也敲不碎这些坚硬的冰块。这时，之前拿到的那块木炭可派上用场了。

**POINT 14** 通过麦克风吹气使木炭燃烧，利用木炭融化冰块。

这颗蓝色宝玉选择了我。这样我只差两颗宝玉就能见到命运女神了。而且我又找到了一页书页。一切都离我的目的越来越近了。下一个目标又是哪里呢？好期待啊！




利卡姆之镇是东边大陆最大的城镇，所以这里也许会有宝玉的消息，我们应先四处收集情报吧。

在桥上我们听说在森林发生了[illegible]之后，一个年轻的旅人和冯司德娜教会的祭师一起沿着这个城镇离开了。年轻的旅人？难不成是亘？看起来他遇到了麻烦，我们得去帮他！

我们追到斯拉之森前，穿过这片森林就会到达托利安寺医院。而此时，我的意识却渐渐模糊了起来。母亲死时的懊悔感再次支配了我的心灵，接着，我倒了下去。昏迷中，我的意识化成母亲之死所带来的懊悔感所占据[illegible]一个声音叫醒了我[illegible]是美鹤，看来这片森林中的气有摧毁人心智的效果。

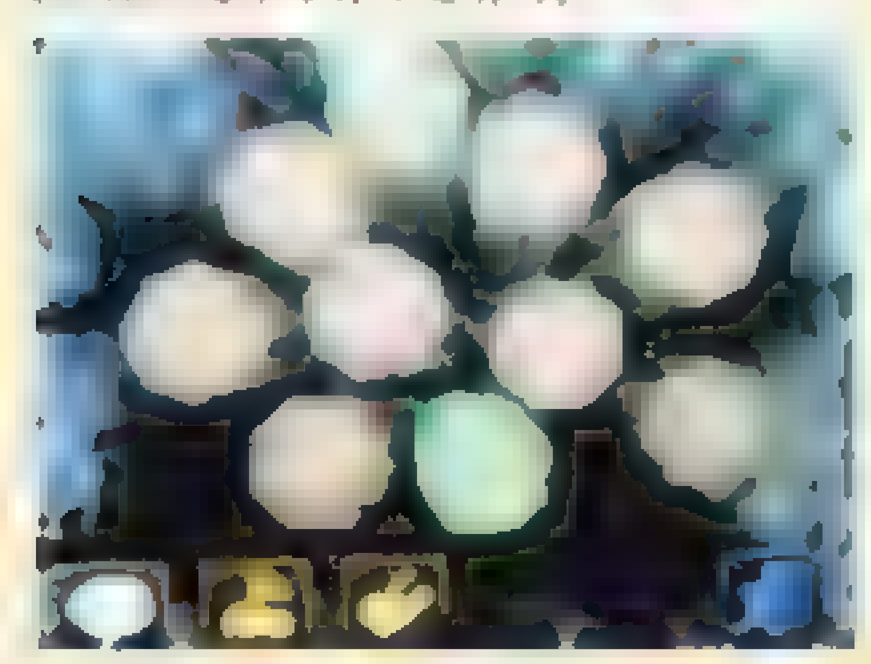
进入斯拉之森后，我就在树洞里找到了一页书页[illegible]我们更是在一排被结界封住的木桩中间找到了白之宝玉。

**POINT 15 找到相同颜色印记的木桩就能解除对应的结界。**

**POINT 15 用剑敲击有动静的砖块可以将之敲落。**

解除结界后，美鹤就得到了这颗白之宝玉。目前他已经有四颗宝玉了，而且我们更是因为这颗宝玉而得到了[illegible]的能力。我们凭着[illegible]我们决定分头寻找亘的下落。

我一直[illegible]在道路的尽头看到了一座被封闭的门[illegible]于是我决定和他一起协力打开这扇门。



带着亘返回，我们遇到了美鹤。在亘与他相聚的时候，一名祭师赶来。愤怒的美鹤几下就解决掉了祭师，而亘却对美鹤残忍的做法感到不满。“我没有和你争[illegible]的打算。我只是为了实现自己的愿望而选择自己所走的道路。”美鹤留下这句话后离开了医院。

这时，我独自劝说着美鹤，然而他依然固执地坚持为了改变自己的命运，他愿意牺牲任何人。而他现在将前往索雷布利亚寻找宝玉。

在索雷布利亚的街上，我发现了一个熟悉的背影[illegible]那是人亲的背影？可是我似乎是认错人了。也好，先打听下宝玉的下落吧。“你听说过宝玉的事吗？”

“宝玉？不知道呢。”男人迷茫地说。“不过高价的东西都在城中心。那里也有着‘水晶’，几年前听说过它的事情。不过，你还真像当时的那孩子呢。”

男人离开后，我在地上捡到了一页他落下的书页。

第一[illegible]美鹤正在向这个国家的公主佐菲询问这个国家所传承下来的暗之宝

玉的下落。据佐菲说，这颗暗之宝玉存在于“决坏之间”中，然而到现在为止，进去了的人都还没有得到它——包括佐菲自己在内。而且这颗暗之宝玉和魔族一起被封印着，一旦触动它的话，魔族将倾泻而出，最终将导致这个世界的灭亡。

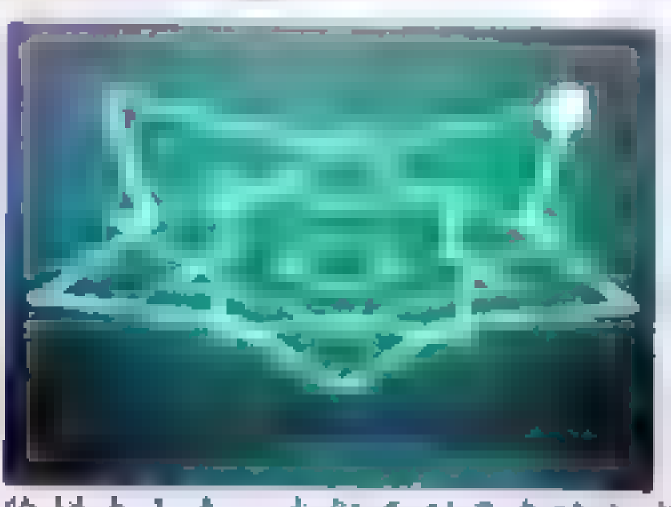
回到我和亘这边，街道上突然骚动起来——一只巨大的怪物正在摧毁这个城镇，而它的指使者居然是美鹤！看着受伤的无辜居民，我发誓一定要阻止美鹤！带着这股决心毅然前行，一扇被魔法阵封印了的大门挡在了我们面前。

## POINT 17 对照上屏魔法阵光点的顺序点击下屏的魔法阵，建议把上屏反过来看

第一个魔法阵点击顺序：上中、右下、左上、右上、左下

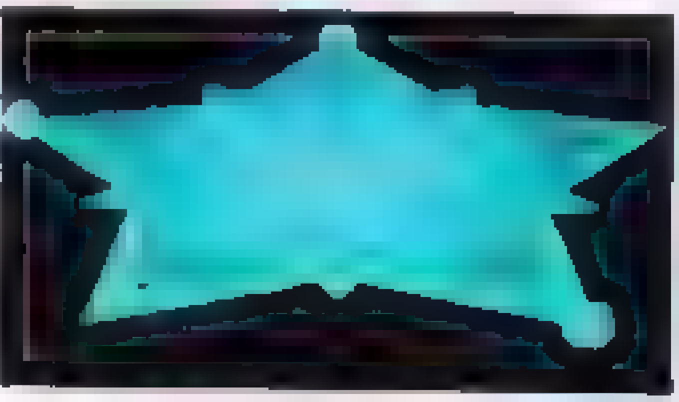
第二个魔法阵点击顺序：下中、左上、右下、左下、右上

第三个魔法阵点击顺序：上中、右下、左上、右上、左下



解除魔法阵后，一段阶梯在星光照耀下出现在我们面前。顺着阶梯走上去，我们看到了在暗之宝玉前站着的美鹤，他面对我的阻拦，只是冷冷地说“我不过是做了你以前做的一切罢了。看看这个吧！”

看完美鹤丢过来的两页书页，我想起了什么——我以前来过这个幻界，并且为了得到暗之宝玉而给这里带来了无尽的战争。而且我也慢慢记起了发生在美鹤身上的惨剧——美鹤的父亲将背叛自己的妻子、妻子的情人和女儿都杀死后，自己也自杀了，美鹤一家从此家破人亡



“住嘴！不要让我听这些事！”，美鹤激动地嚷叫起来，“绫，现在就让我把你复活吧！”

激动的美鹤敲碎了封印暗之宝玉的水晶，将其取了出来。集齐五颗宝玉后，命运之塔出现。而魔族也涌到了镇上

继续向命运之塔顶端进发，一个和我一模一样的人出现在我的面前　他是我的影子“为了改变自己的命运而来到这个幻界，你不是和美鹤一样吗？”

“不一样！”

“为了改变自己的命运，其他的怎么样都行，不是吗？”

“最初我的确是那样想，但是现在不一样了。”

“那么就让我看看到底有何不同吧！”影子挥剑砍了过来

在战斗中，我领悟到了影子所要传达的意思　无论是为了自己而牺牲幻界，还是为了幻界而牺牲自己，这些都是自己的选择。谢谢！接下来的，我会自己抉择。影子渐渐消失，只在地上剩下了一颗白之宝玉和一页书页　还差一颗宝玉了，于是我以美鹤手中的暗之宝玉为目标继续向上前进

在地上，我发现了奄奄一息的美鹤　看样子，他是败给了自己的影子　“我失败了，我将会死在这里，命运也将不能改变了。但是如果是你的话，一定可以改变命运。拿走这颗暗之宝玉吧！如果它与一个旅人的武器相适合的话，就会出现一把退魔之剑。而这把退魔之剑就是见到命运女神的最后一把钥匙了。”

为了解救这个幻界，我将美鹤交给亘照顾，独自一人继续前进。在一座冰桥上我再次遇到了之前自称幻界向导的怪人：“好久不见了，旅人呀。你在见女神前可要想考虑好你的愿望哦。你是为了什么而来到这个幻界呢？”

回答了他的问题后，他再次语出惊人“女神只能实现一个愿望，但是有实现所有愿望的方法　那就是毁灭女神，和我一起支配现世。来吧！毁灭女神！”

最后在命运女神面前，在退魔之剑光芒的映射下，我说出了我的愿望

## POINT 18 信念之旅通关后，追加真实之旅，DS下载游戏模式

## 篇章2 勇气之旅

在镇口我遇到了一个男孩，从他认识美鹤这点可以推断出他就是《勇敢的故事》的主角——亘，可是他却一点也不知道《勇敢的故事》。我接受了亘的邀请，和他一起开始了寻找宝玉的旅行。接着，从他口中得知有马戏团来到这个城镇，我们决定去他们的帐篷进行情报收集。

在帐篷里，一个团员告诉我们在仓库前堆积的行李里可能混有宝玉。我们调查仓库前的箱子却找到了两个打火石和一张白纸，用蜡烛来回烘烤后，白纸上出现了古怪的文字——看起来这是一张幻界文字表。收下文字表后，我在脚边捡到了一颗炸药，看来是马戏表演所用的小道具吧。接着，我们听到帐篷里传来动物的鸣叫声，进去看看吧。

走进帐篷，我们发现两个人偷走了什么小动物，这时我们决定选一人去营救那只小动物。然而前去营救的人却被误认为犯人而遭到逮捕。我和亘决定利用之前捡到的打火石点燃炸药把监狱墙壁炸开后逃跑。

## POINT 19

亘被逮捕：调查监狱的外墙，选择打火石点燃炸药

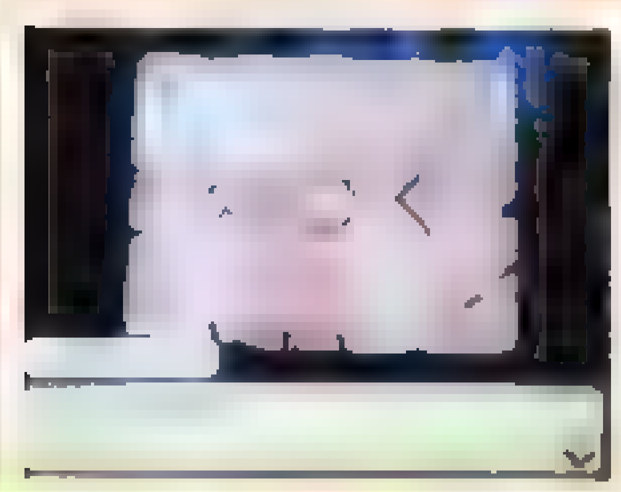
"我"被逮捕：调查监狱墙上的窗户，把打火石给亘丢出去

其中，当"我"被逮捕时，可以在监狱里发现一页书页。

逃出来后，我们发现被逮捕者的旅人的证明都被拿走了，我们还得将它们取回来。于是我们再次从监狱进入警察局中，在我们面前有一个大大的保险柜，被拿走的东西应该就在里面了。

## POINT 20

从保险柜里取回装备后，我们刚走出监狱就遇到了女警察卡兹："我就知道你们一定会来取回武器，所以我才在这里等着。"



"我们真的不是犯人！"

"不是犯人，那为什么要逃？"

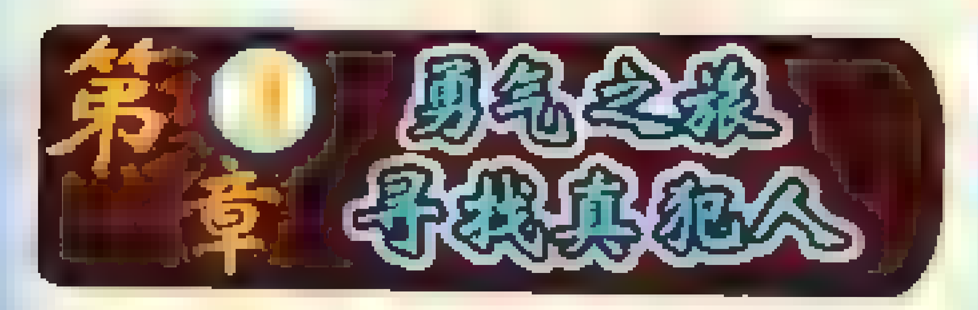
"我们必须要为了见到命运女神而继续旅行。"

卡兹的语调柔和了不少："你们是旅人呀。"接着，她告诉我们，在和马戏团联络后，他们也觉得犯人另有其人。那么请让作为惟一目击者的我们去逮捕犯人吧！

"好吧。但是，在那之前你们得把被你们弄坏的墙壁修好。那就拜托了！"

## POINT 21

修好墙壁后，我们到警察局中向卡兹交差，她给了我们一架望远镜以查找真正犯人的踪迹




我们来到真正犯人藏身的教会前，怕打草惊蛇的我们先用卡兹给的望远镜先观望下

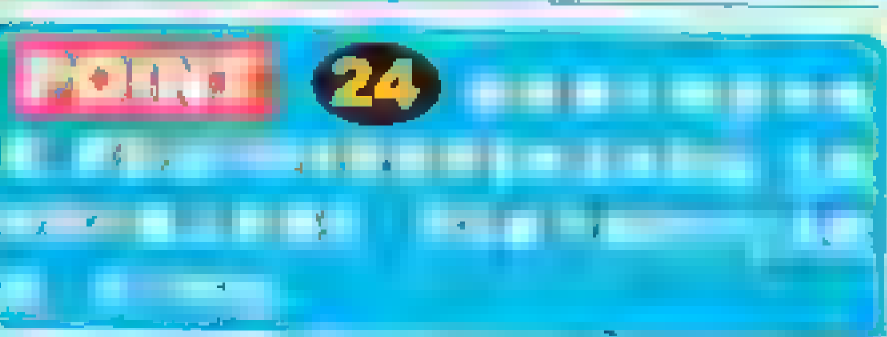
## POINT 22

用望远镜确认犯人在这座教会中后，我们赶紧走进了教会，可是里面却空无一人，看来这里面一定有暗道。四处寻找一番后，我们在地上找到了一盏灯和一页书页，接着又在祭坛前发现了一串脚印，这里定有蹊跷！

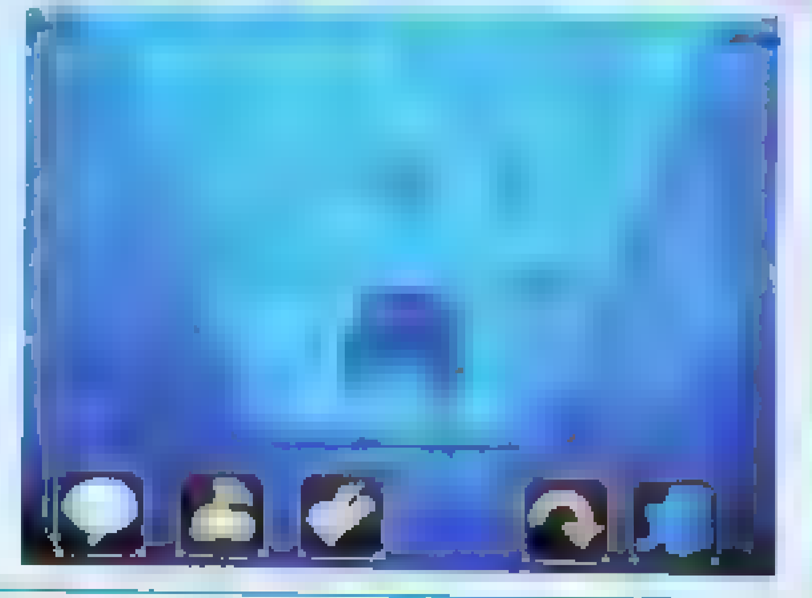
## POINT 23

进入暗道后，一堵巨墙挡住了前进之路

## POINT 24

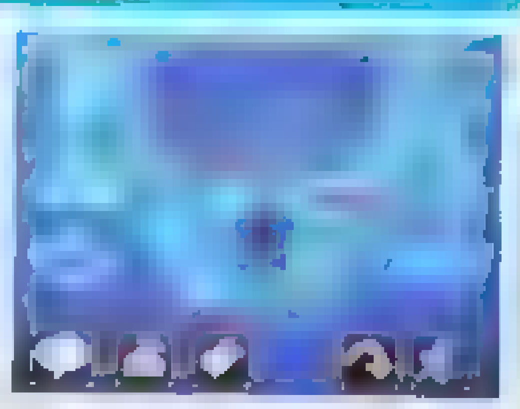


继续前进不久，第二堵巨墙出现在我们面前，又是拼图游戏



## POINT 25

通过大门后，我们在前面的房间里发现了一个帐篷，帐篷中就是犯人和被盗走的小火龙乔佐了，是要先救出乔佐，还是先逮捕犯人呢？



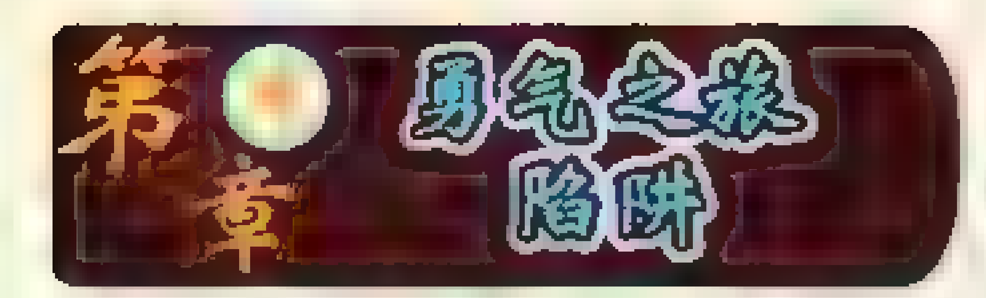
## POINT 26

突然，水里冒出了巨大的怪物，此怪物的弱点是它的头部，连续攻击其头部三次可削减其生命力。知道此弱点后，自然轻松战胜了这个庞然大物。面对我们强大的力量，盗贼也都束手就擒。这时卡兹赶到，他充分赞扬了我们的义举，并授予了我们作为高地人证明的护手，获救的乔佐也给了我们一个火龙角笛作为答谢——据说这是一吹响就能召唤来火龙的重要道具，虽然只能用1次

之后，我们发现水中有什么在散发着光芒，捞起来一看，是一颗宝玉，而按照宝玉的指示，我们的下一个目标为德拉·鲁贝西

就这样，我们到达了德拉·鲁贝西的巨大的城门前

## POINT 27




利利欧之镇是南方大陆最大的城镇，所以这里也许会有宝玉的消息，我们就先四处收集情报吧。

在桥上我们听说有传言说之前的森林大火是有人蓄意放火，而且大火烧起后有魔导士从山上下来，而且这是西司迪娜教会的祭师亲眼看到的。"魔导士"难不成是美鹤？接着，我们在西司迪娜教会，从那里的祭师口中得知犯人是一个有着美丽外表的少年，拿着宝玉的魔导士，他为了得到宝玉而将森林中的一切都烧了个精光。不会错了！一定是美鹤！

在我们的请求下，祭师将我们带到了美鹤受伤后所在的达托利亚卡医院，但还是无法相信美鹤居然会做这样的事，他依然认为其中有什么误会。祭师指着病房说："就到这间病房中直接问他吧。"

在祭师的带领下，我们走进了所谓的病房，但是这里却并没有美鹤的身影，更糟糕的是，当我们进入这间空无一物的房间后，大门就关闭了，外面传来了祭师等人的话语："居然被这么简单的陷阱抓住了，旅人们呀，就先在这里呆着吧！"

这一切居然都只是陷阱，我们得想办法出去才行。这时，外面传来了熟悉的声音："居然被敌人的陷阱困在这里了，愚蠢的家伙呀，本大爷会被小小的火苗烧伤吗？"

## POINT 28 用剑敲击有动静的墙块可以将之破坏

是美鹤！于是我们从这里逃了出去之后，美鹤干掉了赶来的祭师，但是他残忍的手段让我相当不满。

美鹤离开后，我们又返回到利利欧之镇收集宝玉的情报。在西司迪娜教会时，我们从居民口中打听到西司迪娜教堂的大门司教知道很多秘密的事情，于是我们决定到西司迪娜教堂一探究竟。

## POINT 29 调查女神像座左边第二个浮雕后，出现秘道入口

步入秘道，映入我眼帘的是一幅幅的壁画，而此刻，大门司教也带领着人马前来抓我。就在危急关头，我找来了卡兹等人做救兵。他们帮我摆平其他敌人后，我的任务就是大门司教了。

## POINT 30 对付大门司教（需要抓住时机将他的魔法反弹给他）

战胜大门司教后，他因为自身魔力的反噬而化为了灰烬，只有一颗宝玉从他的杖中落出，真是自作自受呀！接着，为了帮卡兹调查清楚大门司教的企图，我和卡兹对其房间进行调查。拼好其房间柜子上的拼图后，我们一行为了追赶美鹤而来到了索罗之港，这里有着许多做偷渡生意的船，而我们也打算从这里找船尽快前往美鹤所在的索雷布利亚——那里的暗之宝玉是和魔族封印在一起的，一旦封印解开，这个幻界将面临被魔族所湮灭的威胁，而那颗暗之宝玉却是我们二人要实现愿望的必需物品，当愿望与幻界命运如此冲突之时，我和美鹤都肩负起了幻界的命运。

然而偷渡船却不太好找，前去找船的卡兹一脸失望地走了回来。这时，我想起了那个能呼唤火龙的角笛，在笛声中，巨大的火龙从天而降，它们将带领我们前往美鹤所在的索雷布利亚。

## POINT 31 勇气之旅第五章和信念之旅第五章基本相同，不同的是，在美鹤破坏神眼之宝玉封印后，我们会从水晶的碎片中看到了美鹤回忆的场景

勇气之旅通关后，追加复活之旅，DS下载游戏模式。

二周目追加的真实之旅和复活之旅是和一周目不同的路线，这将对故事进一步进行补充，这两条路线的进入方法为：

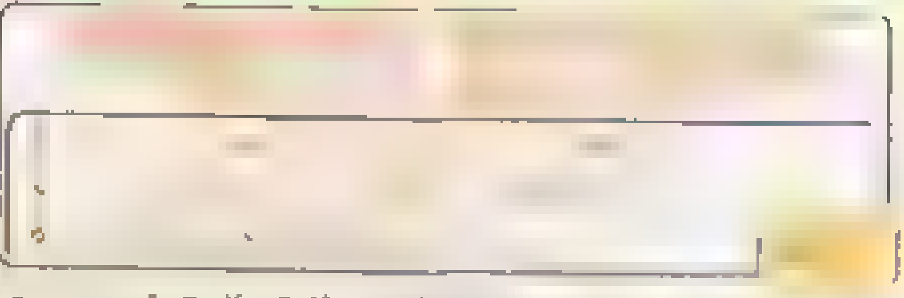
真实之旅——一周目发生分支处，前往街的尽头后选择第二项。

复活之旅——一周目发生分支处，前往街的入口处选择第二项。

二周目就留给玩家你去欣赏了，毕竟剧透太多是不好的。

文 meteorsyd 编 铭风

“《火影忍者RPG》系列”的第三弹。本作采用了原创剧情，在加入新敌人的同时又有大量动画中的人气角色可以使用，并在战斗中加入了更多的语音。光是看着那些熟悉的角色喊出自己拿手的技名，就足以让《火影》的爱好者们热血沸腾了吧。相对于前两作，游戏的系统和音乐都更加成熟，还第一次加入了Wi-Fi的网络功能，使玩家可以在网络上使用自己培养的角色与他人一决高下。准备好迎接最高难度任务的挑战了么？让我们再次进入《火影忍者》的世界吧。



**基本操作**

| | |
|---|---|
| 十字键 | 控制 |
| A键 | 确定　对话 |
| B键 | 取消　按住可加速移动 |
| X键 | 菜单　战斗中为换人 |
| Y键 | 当前的任务提示　战斗中为移动 |
| L、R键 | 战斗中可用来旋转选项条 |
| Select键 | 站在有木叶标志的恢复点上按可以存盘 |
| Start键 | 菜单 |

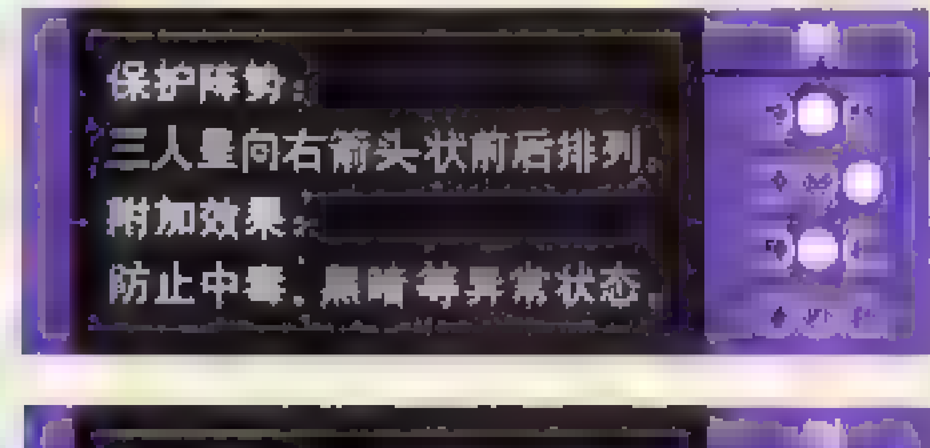
**菜单说明**

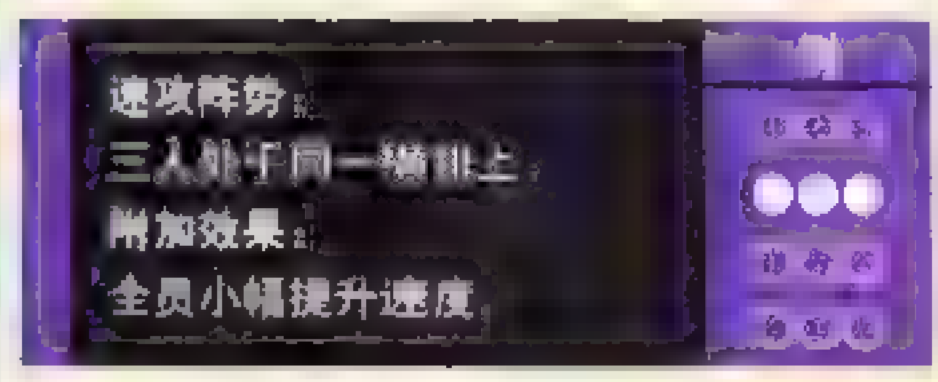
| | |
|---|---|
| どうぐ | 查看、使用物品 |
| じゅつ | 忍术，使用辅助忍术 |
| そうび | 装备，选择装备 |
| しのび札 | 忍札，装备忍札 |
| じんけい | 阵型，设定战斗阵型 |
| ステータス | 查看人物状态 |
| ユーザー | 个人资料（Wi-Fi对战用） |
| メンバー | 小队选项 |
| たいちょうせってい | 队长选择 |

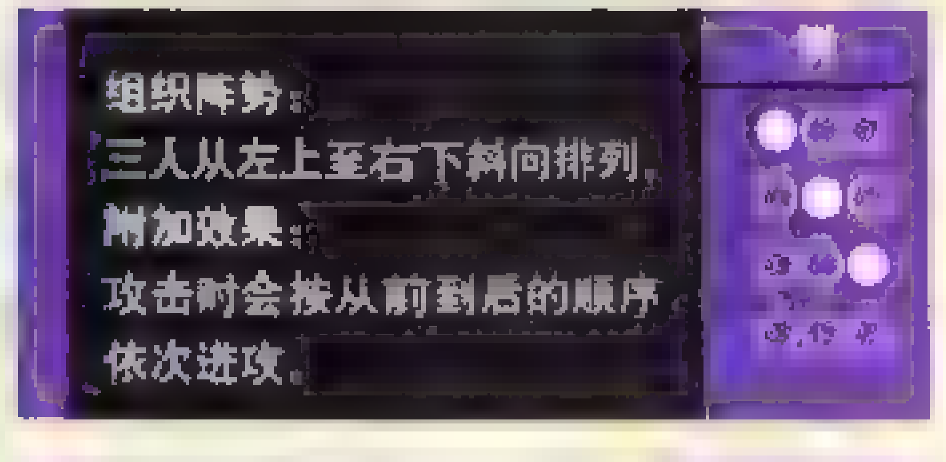
# 阵形

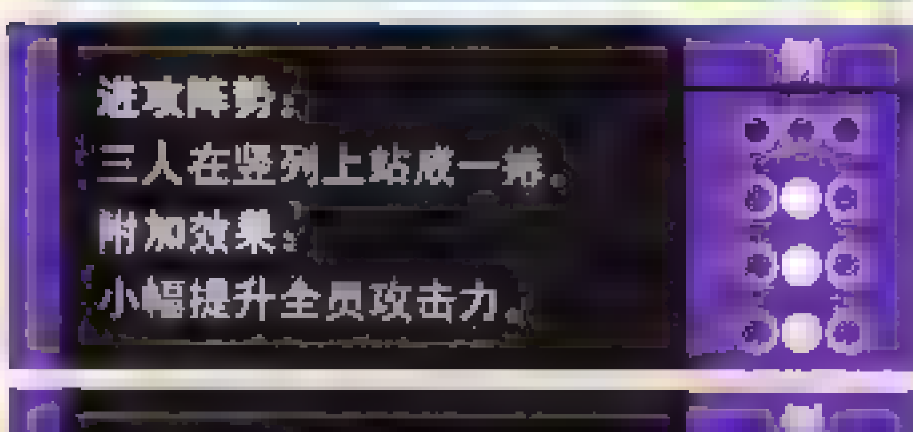
战斗时，敌我双方都有一个可以移动的范围。分前、中、后三排，每排有4个站位，也就是共12个位置。其中角色所在的竖排位置会影响该角色的攻防，一般来说在前排的话攻击力会得到提升，而防御力则会下降；越往后排则相反。另外，不同种类的武器对所处排位的攻击力加成也各有不同。投掷类武器受位置影响较小，而近战类兵器则影响很大。站位的另一个关键之处在于躲避敌人的强力忍术，忍术都有固定的释放范围，因此如何利用站位来避免同时受到强力忍术的攻击也是必须要考虑的。

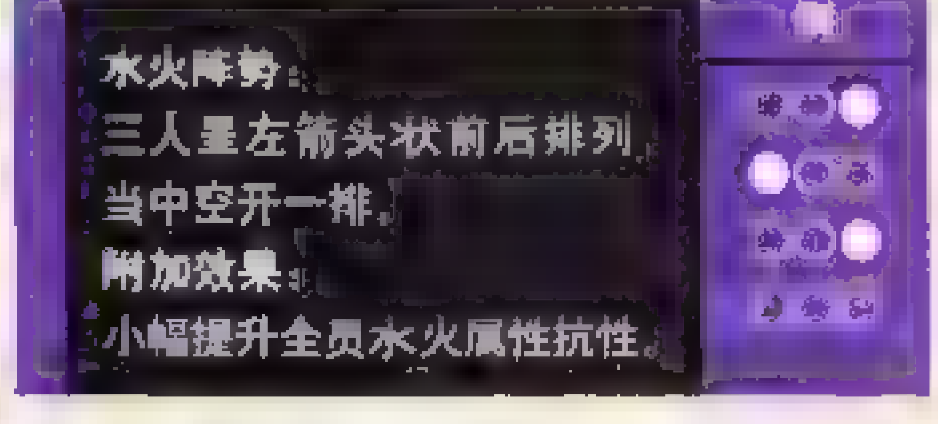
而当小队3人处在特定的位置上时会形成阵形，此时会带来如攻击力提升等各种有利的辅助效果，因此如何合理使用不同阵形，对战斗无疑是相当有帮助的。

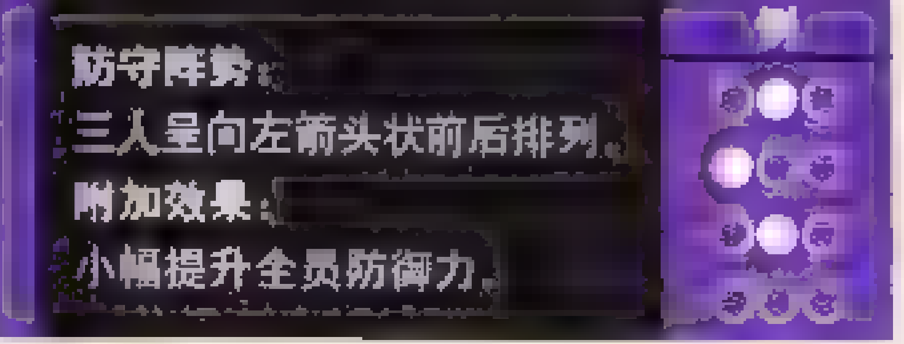




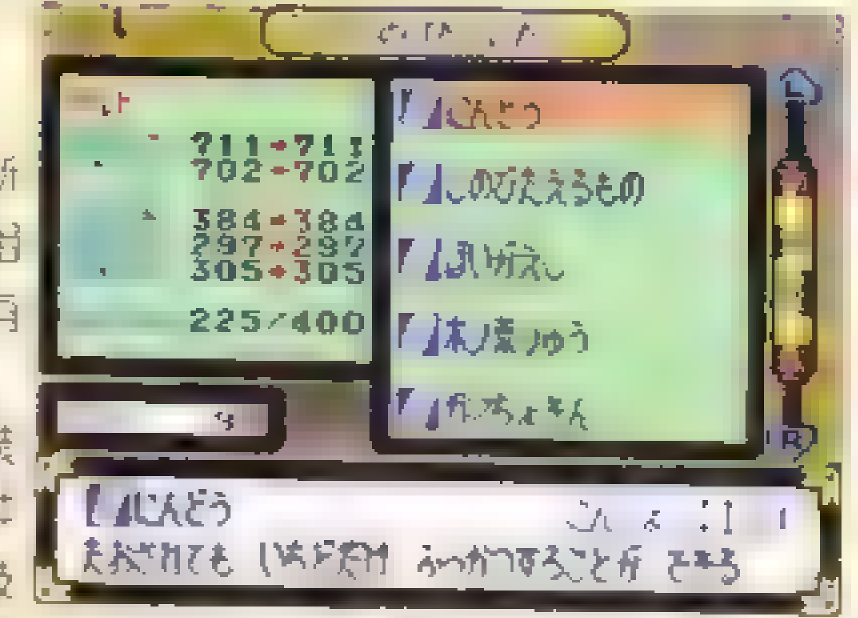




注：图示中给出的站位只是举例，只要能够排出相同的形状就能组成阵形，而对前后和上下的位置没有要求。

## 忍札




看过原著的人多少都会被其中多种多样的忍术所吸引，这也是火影最大的魅力之一。本作中同样有相当多的忍术可以使用，但光依靠升级只能学到相当有限的部分。那怎么才能学到更多的技能呢？

游戏中有一种叫作忍札（しのび札）的道具，装备在角色身上的话就能获得到相应的能力。忍札的种类和数量很多，有的可以提升能力，有的则能学到技能。因此忍札是培养角色的重要途径。不过忍札有忍力（にんりょく）设定，所装备的忍札所需忍力之和不能大于角色本身所具备的忍力。忍力的上限可以通过提升级别来增加。

## 战斗

| | |
|---|---|
| こうげき | 攻击 |
| じゅつ | 忍术 |
| いどう | 移动 |
| どうぐ | 道具 |
| ぼうぎょ | 防御 |
| こうたい | 换人 |
| にげる | 逃跑 |
| もどす | 收回召唤兽<br>（使用召唤后才会出现） |

战斗时的选项既可以通过按键选择，也能通过触摸屏直接确定。小队中最多可以编排4人，但战斗时只能3人同时上场，在我方行动时可以选择人物交换。而每一轮行动时，都可以先使用移动指令来转换位置，这并不消耗指令数，并且能反复选择。

在发动忍术时，下屏会出现标识，这时通过不同的操作可以提升忍术的威力及成功率。可以在触摸屏和按键两种控制方式中任选其一。

**精确控制力量型**

**下屏操作**：不停旋转，使力度槽在时间结束时保持在红色区域内。

**按键操作**：不停点A以延迟力度槽的衰减。

**旋转型**

**下屏操作**：根据显示的方向转动，使力度槽充满。

**按键操作**：按显示的方向，旋转方向键。

**蓄力型**

**下屏操作**：不停旋转使力度槽充满。

**按键操作**：不停点A使力度槽充满。

（要注意的是这种状态下的威力提升是要以消耗更多"查克拉"为代价的，因此一味地提升威力并不可取。）

此外游戏中还有召唤术，使用后全员撤退，只留召唤兽在场上战斗。召唤兽不能移动和使用道具，因此战斗难度很大，用来挡敌人的强力忍术不错（消耗品……）。召唤后可以选择"もどす"收回，并可再次召唤。但如果召唤兽被敌人打死，那本场战斗时就无法再度召唤。

除了战斗中的召唤兽外，游戏中还有一些用于解谜的小召唤兽，在剧情中得到之后就能在地图画面使用了，选择鸣人使用忍术就会出现。

| | |
|---|---|
| よせべノト・ミニカノエ | 纲手给的迷你蛞蝓，在毒沼上移动不会减少体力。 |
| よせへ ト・トントン | 纲手的小猪，能够破坏地图上的小石头。 |
| よせへ ト・ハ クン | 卡卡西给的忍犬，召唤后会在迷你游戏中出现。 |
| よせへ ト・カマ吉 | 自来也给的蛤蟆吉，可以跳上高台 |
| よせべノト・ガマ龙 | 自来也给的蛤蟆龙，能够渡过水中有有岩石的浅滩。 |

## 木叶小队，S级任务始动！

往日平静的破邪之谷，突然出现一个扮相奇怪的人。三人来到谷内深处的洞穴面前，轻松地解开了守护着洞穴的封印，随之而来的，是一阵响彻天际的咆哮……

谷内的村庄刚刚被火焰洗劫，残破不堪。村长ヒノキ听到了异响，带着孙女ナズナ匆匆赶来，从幸存的居民那得知有三个忍者不顾村民的阻拦，正执意前往封印洞穴并放火烧村。村长在听了情况感到一阵恐慌，因为谷内山洞里封印着的是传说中的灵兽，一旦开封后果不堪设想。为了以防万一，ヒノキ把祖传的破邪之镜交给了ナズナ，并让她同村民一起逃走。但担心爷爷安危的ナズナ却一路跟着爷爷来到了洞口。此时的封印之洞已经弥漫着惊人的邪气，ヒノキ看到事态已经超出控制，便吩咐ナズナ立即前往木叶之里求助。但不曾料想到状况的ヒノキ意识渐渐被邪气控制，开始攻击ナズナ，而ナズナ则因为拿着破邪之镜的关系没有受到影响。为了不伤害自己的孙女，ヒノキ用仅存的意识来到崖边，跳了下去。

木叶之里的入口，刚执行完任务的鸣人、小樱以及带队上忍卡卡西正准备回村子好好地吃一顿拉面庆祝完成任务，ナズナ突然从边上的森林中跑了出来，与鸣人撞了个正着。急着前往木叶的ナズナ匆匆说了声道歉就立刻起身往村口跑去，但不料解放灵兽的一个忍者其中一人带着手下出现在了ナズナ面前，无奈的ナズナ只有向鸣人求助，看不惯欺负弱小的鸣人立刻冲上前去，但却被一拳打倒。在卡卡西的指挥下，小樱也加入了战斗。

### CHECKPOINT

[illegible]能取胜

挟制着ナズナ的敌人首领见手下被打败，正准备亲自上阵，不料被卡卡西钻了空挡，绕到了背后。此举不仅解救了ナズナ，还对敌人构成威胁，让敌人撤退了。

被救下的ナズナ在得知鸣人等人就是木叶的忍者时立刻把破邪之谷的情况告诉了众人，并希望能够向火影求助。来到火影的房间，ナズナ把事情完完全全地告诉了纲手。原来破邪之谷自古以来封印着一只灵兽，灵兽所释放的邪气具有控制人邪恶面的能力，并且其本身的力量也相当可怕，如果将其解封势必会造成巨大的影响，现在惟一的方法就是找到5面破邪之镜，控制灵兽的力量并再次将其封印。在听完情况后，[illegible]事态严重的纲手立刻派鸣人和[illegible]前往破邪之谷[illegible]的情况。[illegible]，自来也突然出现，表示愿意和鸣人一同前往，并给了鸣人召唤[illegible](ガマ吉)的忍札(需装备)，通过实战教授鸣人关于召唤兽的控制。于是，在接过第一面破邪之镜后，小队立即前往破邪之谷执行新的任务。

出村后按ナズナ的指示一路往右方走，最后来到一山崖前。正当大家以为是不是走错地方的时候，ナズナ告诉鸣人这里正是前往破邪之谷的道路，只要将两边的火点燃就会通道出现。听到要点火，自来也也来了兴

致，抢着要自己释术。

当鸣人等人来到破邪之谷的时候，这里已经完全被邪气被覆盖。在调查了被毁的建筑后，向自来也报告，接着来到封印之洞的入口。这里的邪气浓度比村子中的还要严重，冒然深入只会有去无回，因此自来也决定先回木叶之里再做商议。但当众人来到村口的时候，却遇到了企图解放邪兽的一人众伏击。敌人自称为"无"，由幻将（ゲンショウ）领导，邪光（ジャコウ）以及之前在村口遇到过的六角（ロシカク）三人组成。对于持有破邪之镜的鸣人等人，幻将看出了众人的来意，打算在这里消灭众人。鸣人禁不住挑拨也正准备动手，但自来也认为这里的环境非常不利，因此用瞬身术将大家带离了战场，按原计划先返回木叶。

从破邪之谷归来的鸣人等人，将状况汇报给了纲手。事到如今，唯一能镇住扩散的邪气的方法就只有使用破邪之镜。纲手认为现在找齐五面破邪之镜实不容易，但镜子的下落却不得而知。幸好从ナズナ那得知，硫磺谷中有一面破邪之镜存在。于是纲手便鸣人等人立刻前去硫磺谷寻找藏在那的第一面破邪之镜，并派"猪鹿蝶"小队共同前往执行任务。而自来也则去搜索其它几面镜子的下落。

从村口的路牌上可以得知硫磺谷位于木叶的西北方。先径直往左方前进，在过了一条河后一路向上就能来到硫磺谷。先从左边的入口进入，来到底层启动机关后返回，再往右边会发现有个洞口被岩石堵住。正当鸣人不知所措的时候，鹿丸决定让丁次来破坏岩石，在下屏出现提示后顺序转动就能让丁次使出肉弹战车突破岩石。继续深入，来到一处道路发现被河流挡住了去路，而对岸的墙上则有一机关。这时正好有一条狗跑来，抱着试一试的心理，鹿丸用影子模仿术控制小狗（用触控笔在两者间划一条线）启动了墙上的机关。果然一座桥出现在了河面上。当众人来到对岸的时候六角再次带领手下出现，虽然小队尽了最大努力，但仍然被其强大的忍术一招击溃（对六角造成一定伤害后他会释放"激龙掌"，全员999伤害）……正当六角准备下杀手的时候，幻将的手下出现并命令六角立刻回到破邪之谷协助解放邪兽，众人因此幸运的躲过一劫。

醒来后，队员们重新整顿队伍前进，在后面的房间里发现了被供奉着的破邪之镜。正当鹿丸考虑是否会有陷阱的时候，鸣人已经上前把镜子给取了下来……一阵剧烈的震动伴随着强光随即而来。当强光消失的时候，大家发现已经离开了山洞，来到了森林之中。正当大家疑惑之际，出现了让鸣人大吃一惊的敌人——本该在波之国一战中死去的再不斩和白竟然再次站在了自己的面前。又一阵强光，众人被转移到了波之国的大桥上。虽不知道这究竟是不是梦，但敌人的攻击却是真实的，于是一场战斗在所难免。

黑丸的技能封印敌人的忍术或行动，[illegible]

在打败了再不斩和白后，又一阵闪光，将大家带回了硫磺谷。原来刚才出现的是破邪之镜所折射出的在鸣人内心留下深刻印象的事。

得到了第二面镜，众人回到木叶之里向纲手报告。刚好纲手那得到消息，在水晶溪谷中也有一面破邪之镜。正当小队准备前往那里的时候，伊鲁卡出现在火影的面前，报告三名下忍在水晶溪谷执行任务时失踪。当听到失踪的人是牙、志乃和雏田的小队时，鸣人又开始按耐不住了。在从纲手那得到了可以在毒沼上移动的迷你蛞蝓后，一行人随即向水晶溪谷进发。

来到先前进入硫磺谷的地方，这次往下方走，一路往右。这里有个岔路，右边通往短册街，在上方的道路，用纲手给的迷你蛞蝓渡过了毒沼后就是水晶溪谷。建议先去短册街购买些装备和物资。

一进入水晶溪谷就看见牙和志乃从溪谷中走出来，鸣人一见他们便兴奋地上前打招呼，却遭到他们的攻击。这时鹿丸察觉到两人的身上有中幻术的迹象。通过战斗，才终于使两人摆脱了幻术的控制。清醒过来的两人发现不见雏田的踪影，便决定加入小队中一起搜索。上山后没走多远就看见雏田从山洞中向大家走来，鸣人正高兴这么快就找到了所有失踪的朋友时，牙却感觉出了异样，一把推开鸣人，并把雏田打倒在地。原来眼前的这个"雏田"是邪光变化而成的，真正的雏田正在他的手中。众人想救下雏田，但却小看了邪光的能力，一招波虎爆杀把众人打倒在地。看见大家为了救自己而受伤，雏田发动白眼，挣脱了绳子，冲到邪光的面前，为了保护大家而战斗。但一个人的力量终究是有限的，眼看自己即将陷入危险的时候，鸣人等人再次站了起来，在大家的团结下终于打败了敌人。

**CHECKPOINT**

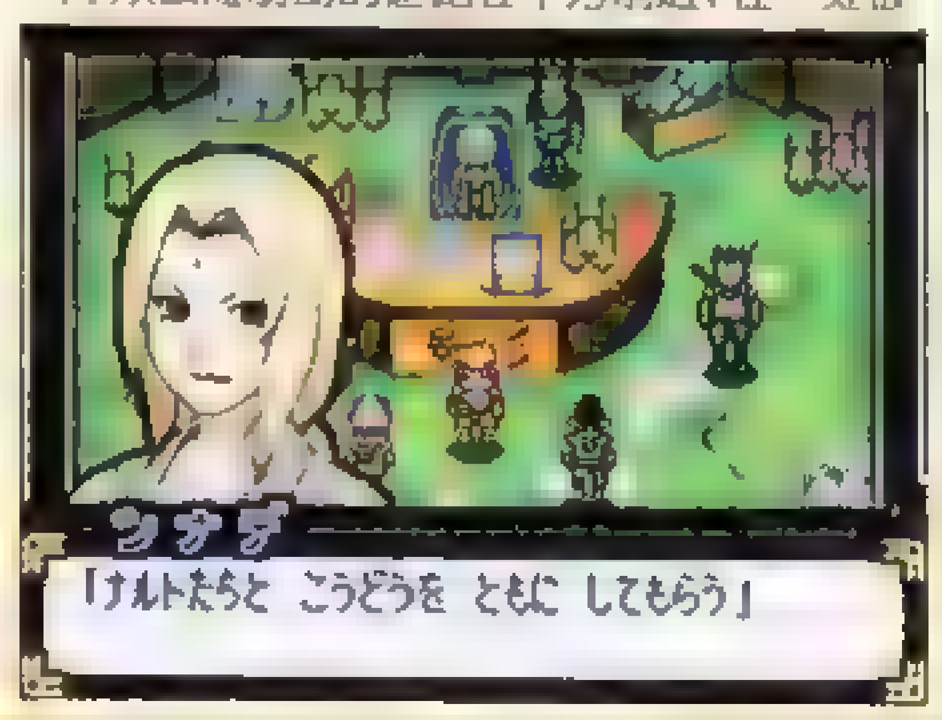
这里要注意[illegible]，[illegible]顺利。其中第二场与雏田单打[illegible]有难度，要注意多使用[illegible]法术提升能力，[illegible]的法术威力[illegible]，[illegible]在[illegible]后[illegible]攻击。

进入洞穴，里面漆黑一片，什么都看不见，好在雏田发动白眼可以看见周围的环境。一路上山，在接近山顶的时候众人意外地被一面石壁挡住了去路，远远望去，石壁上方有供攀爬的绳索。但是谁能上得去呢？这时牙发现角落里有个小洞正好可以让赤丸进入，于是便抱着试一试的心态让赤丸进去探索，没想到这个洞通向石壁上层。在赤丸放下绳索后，众人继续前进，在山顶找到了破邪之镜。才看到镜子急着去取，但听到鹿丸说有陷阱时还是立刻退了下来。看着鹿丸慢悠悠地找破解陷阱的方法，急性子的鸣人忍不住了，冲上祭台拿下了镜子。同上次一样，震动伴随着闪光。

这一次众人被传送到了中忍考试的会场，而出现的敌人是召唤了沙之守鹤的我爱罗。

虽然鸣人的做法莽撞了些，但终归是顺利地得到了第三面镜子。在回去向纲手报告后，得知小李、天天和宁次的小队已经前往砂隐之里寻找破邪之镜，在从纲手处得到她的宠物小猪后，鸣人等人也立刻起身前往砂隐与小李等人汇合。

从去短册街的道路往下方前进，在一处被碎石挡住的传送卷轴处用刚得到的小猪破坏，从去短册街的道路往下方前进，在一处被



碎石挡住的传送卷轴处用鸡爷乳的小猪破坏掉石头，从里面传送到砂隐之里的入口。

来到砂隐之里后，在一块写有"砂肝亭"的大招牌的右侧支柱下与一个老者对话，询问有关破邪之镜的下落。不过老者似乎睡着了，任凭鸣人如何询问也不理睬，在出现提示后，对着麦克风吹气就能把老人唤醒)。在老人醒来后，从他那得知破邪之镜藏在死之沙漠中。

出了砂隐的众人来到下方通往沙漠的道路，发现道路被巨石给挡住了。还好小李等人及时出现，小李以其杰出的体术打碎了石头，两支队伍汇合后一起向沙漠深处走去。

沙漠中的移动有时间限制，若在阳光下超过15秒就会持续受到伤害，只要在限制时间里走到洞穴里就能保证安全。在一处洞窟面前，鸣人望着长长的机关正在发愁，看出了鸣人难处的小李决定帮他飞过去。对着麦克风喊小李的技名……啊？什么？不会念？那还是对着麦克风吹气吧……在穿越洞内的重重机关后，众人终于来到了供奉破邪之镜的上忍面前。这时邪光丸六角为了阻止一行人破坏他们的计划，出现在了前进的路上。面对敌人两名大将的合作进攻，小队渐渐招架不住，关键时刻，凯和卡卡西出现打退了敌人，为众人解了围。卡卡西在离开前，把鸡大交给了鸣人，好好利用吧。

ナルト
♥711/711
●702/702

シカマル
♥637/637
●653/653

ネジ
♥678/678
●654/654

ガアラ
♥219/219
●239/239

## CHECKPOINT

[illegible]

来到祠前，发现入口被封印了，而周围的沙漠上竖立着大量的石碑。此处这里的石碑会发现有不少的隐藏通道，其中有一个通道里的墙上涂有"封"字样的印记（可以使用……用触控笔将"封"抹去）。在解开了封印之后，大家来到了第四面破邪之镜面前。这次鸣人终于学乖了，打算让宁次先尝试解除封印，但不知所以的小李却走到镜前，想要把它取下。鸣人见状立刻冲上前去，为了不让小李触发陷阱而自己把镜子取了下来……于是又一阵晃动和白光……这一次所来到的地方是木叶之里，敌人是"晓"的鬼鲛。

## CHECKPOINT

[illegible]

在得到了第四面镜后，木叶忍者出现传达纲手的话。原来邪气已经波及到砂隐，纲手

希望鸣人能前去协助我爱罗等人。回到砂隐之里，发现这里已经笼罩着邪气。我爱罗、手鞠以及勘九郎正在和暴走的砂忍战斗，好在鸣人及时赶到为他们解了围。从我爱罗救下的一个小孩那得知在边境火山中有着破邪之镜。为了使村子恢复原状，我爱罗决定和鸣人一同行动，寻找破邪之镜来封印灵兽。

而在砂隐的入口，自来也再次出现，得知众人的下一个目的地后把蛤蟆龙和蛤蟆吉交给了鸣人。有了蛤蟆龙的帮助，大家成功渡过了砂隐之里上方道路中的浅滩，来到了边境火山的山脚下。看到有两个入口，众人决定分成两组同时进入火山探索，寻找破邪之镜。

首先控制的是鸣人一行，途中布满碎石的岩浆地带是用气势冲过去的。眼看来到一处滚烫的岩石前，高温使得大家几乎无法靠近，更别提攻击了。好在我爱罗三人正巧从上方通过，手鞠见状使用旋风打通了道路，鸣人这一边才得以继续前进。不过好景不长，才跑了没几步，鸣人等人站上一块岩石想顺岩浆的流动到达对岸，没想到却被困在一处循环流动的岩浆上动弹不得，不得不再次求助于我爱罗……我爱罗在勘察了地形后，使用砂瀑将岩浆流分开，将循环的岩浆流开了个口子。火山深处的洞穴一片漆黑，无法继续前行。但地面上和对岸的两根绳子却引起了大家的注意，在我爱罗等人赶到对岸后，两侧同时将绳子点燃（在倒数结束时对着麦克风吹气），成功点亮了高处的火把。

来到破邪之镜前，众人刚准备上前调查的时候六角再度出现，并准备使用激龙掌将所有人一举消灭。好在我爱罗及时使用忍术困住了六角，并将其投入了滚滚岩浆之中……一行人消灭了敌人，正打算取镜的时候，火山内部却突然猛烈地摇晃了起来，原来火山快要喷发了。没有时间让鹿丸解除陷阱了，情急之下，鸣人只有再一次触发了破邪之镜的陷阱。

佐助……也许鸣人永远也忘记不了这个名字，也许鸣人永远也忘记不了这个地方。这一次，同样是在这块地方，鸣人必须和那个人再进行一场命运的决斗……随着黑暗千鸟和螺旋丸的激烈碰撞，幻想消失了。虽然取得了镜子，但鸣人感觉自己又一次败给了佐助。

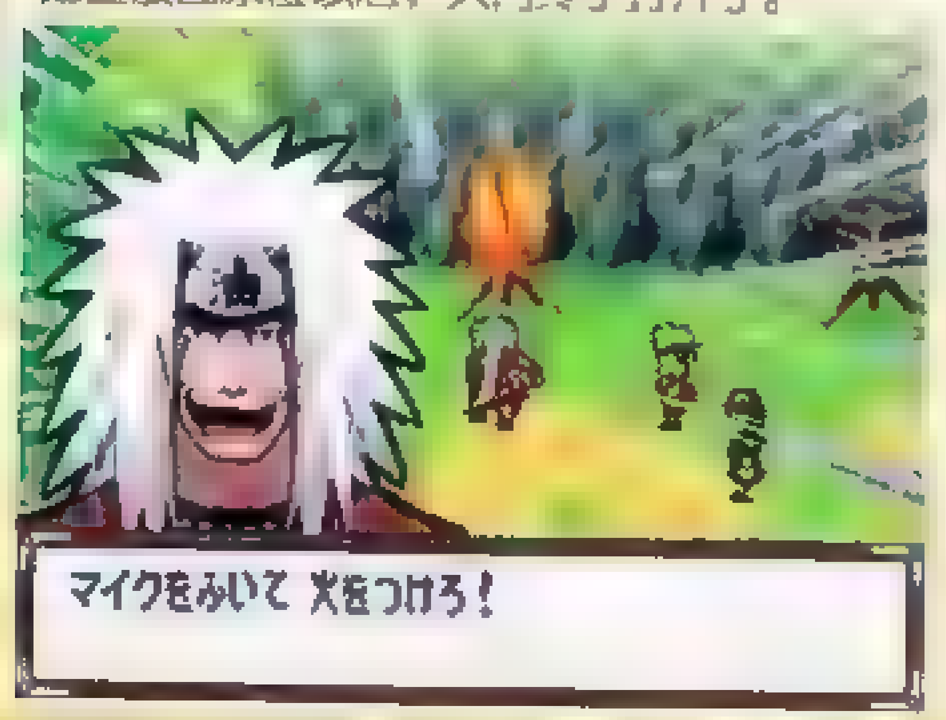
终于得到了全部的5面破邪之镜，但当小队回到木叶之里的时候，发现这里也已经全

部被邪气所覆盖了。村子进入了高度戒备状态，医疗班的忍者忙的不可开交，上忍们则集体守在村口，防止暴动发生，但仍不时有人出现被邪气侵蚀的症状。来到忍者学校的顶楼，在火影像前遇到了守卫在这里的纲手，从她疲惫的脸上可以看出，身为医疗忍者的纲手一定为了帮助他人抵抗邪气侵蚀消耗了大量的查克拉。在对话的过程中纲手自己也出现了被侵蚀的症状。但火影的名字毕竟不是任何人可以随便得的，纲手最终抵御住了邪气的侵蚀，并向鸣人等人发布了最高级别的S级任务——前往破邪之谷，封印灵兽。第一次接到最高难度任务的鸣人非常兴奋，带着纲手和村里所有人的希望，再次向破邪之谷前进。

进入谷内的洞穴，在封印之门前遇到了邪光，正当众人打算与其战斗的时候，没想到他用ナズナ当人质，逼迫鸣人交出所有的破邪之镜。无奈之下，鸣人只有把5面镜子给邪光以交换ナズナ。但很明显邪光并没有把ナズナ放走的意思，在拿到了全部的镜子之后，他不仅带走了ナズナ，还拿下了封印之门上的4个属性之玉并丢在洞穴中，大门再度被封印，任凭攻击也纹丝不动。无奈之下，只有把洞穴散落在洞穴中的4个属性之玉找回来才能重新打开封印。

在洞穴的左侧可以找到红色和蓝色玉，有一处会发现一残破的传送卷轴，要在这里的宝箱中找到另一半后再回去调查就能将其修复。洞穴右侧则可以找到绿色和黄色玉。每个玉都有敌人守护着，不过并不难对付。洞穴中的地形很复杂，要综合使用各种召唤兽才能顺利的安全前进。此外这里的宝箱数量和质量都相当不错，全部收集的话对之后的战斗会很有帮助。

得到4个属性之玉再次回到封印之门，在把玉放回原位以后，大门终于打开了。



前进不多久就再次被一扇大门挡住去路，鹿丸在仔细观察环境后发现这里的地板上写着数字30。小李此时一语惊人，认为这个机关只是能够单手做30个俯卧撑就行…… 结果自然是在那浪费力气。在鹿丸的反复思考下，才终于明白，地上的数字其实是代表了需要多少个人的重量才能启动机关。在鸣人影分身的帮助下，顺利得打开了大门。

接着来到一处有两个传送卷轴的地方，踩上一个竟然在另一个上出现了，而前方又没有了去路。这个时候牙有了主意，让赤丸带着传送卷轴从小洞钻到对面的对面，这样就能到达洞穴的另一端了。但进入小洞后，赤丸发现出口被岩石给堵死了，好在在这里的宝箱中发现了军粮丸，力量大增的赤丸打破了岩石，成功地把传送卷轴带到了对面的对面，最后还会遇到一次之前的分身谜题，这次需要分身的是足一百人，不想折磨手指的还是用A键吧。（如果失败3次的话，会看到小樱“热情的帮助”鸣人成功分身……）

突破了重重障碍，终于在尽头找到了妖将，邪光以及被绑架的ナズナ。为了给妖将最终控制灵兽延长时间，邪光率先与鸣人等人展开了战斗，但对一直以来的战斗中得到成长的众人来说，邪光已经构不成什么威胁了。不过众人却小看了他的忍术，被其濒死时释放的“咒缚杀”困住动弹不得。看到灵兽即将苏醒的迹象，邪光正感到高兴，却万万没想到，自己会被自己的战友出卖。在被妖将的忍术击中后，邪光的身体被其送给灵兽作为祭品。忍术解开后的鸣人勉强从地上爬起，但无奈在体力充沛的妖将面前毫无还手之力，并反而被其使用忍术吸收能力。危难之际，鸣人在昏迷中听到了众人的鼓励，力量迸发再度进入九尾状态，与妖将展开了战斗，并最终将其

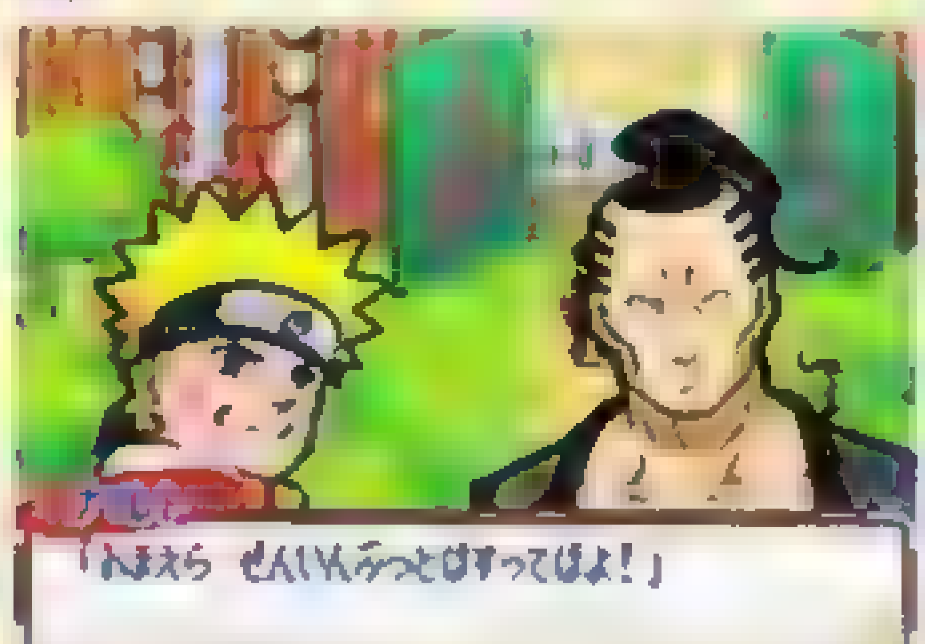
击败。在重新拿回5面破邪之镜后，终于成功的封印了灵兽。正当大家准备返回木叶的时候，洞穴再次震动了起来。出现众人的面前的，是不甘心失败而与灵兽合为一体的妖将，向木叶小队发起了最后的攻击。

## CHECKPOINT

[illegible]

尽管[illegible]灵兽合体的妖将力量非常强大，但在木叶小队全员的团结配合下，最终还是被打败了。没有了灵兽的力量，弥漫着的邪气终于全部消失了，世界再次迎来了和平。

在告别了ナズナ和我爱罗等人后，木叶小队的成员们兴奋地向着木叶之里飞奔去，在那里等着他们的，相信不仅是村民以及老师们的微笑，还有更多的任务，需要他们去完成

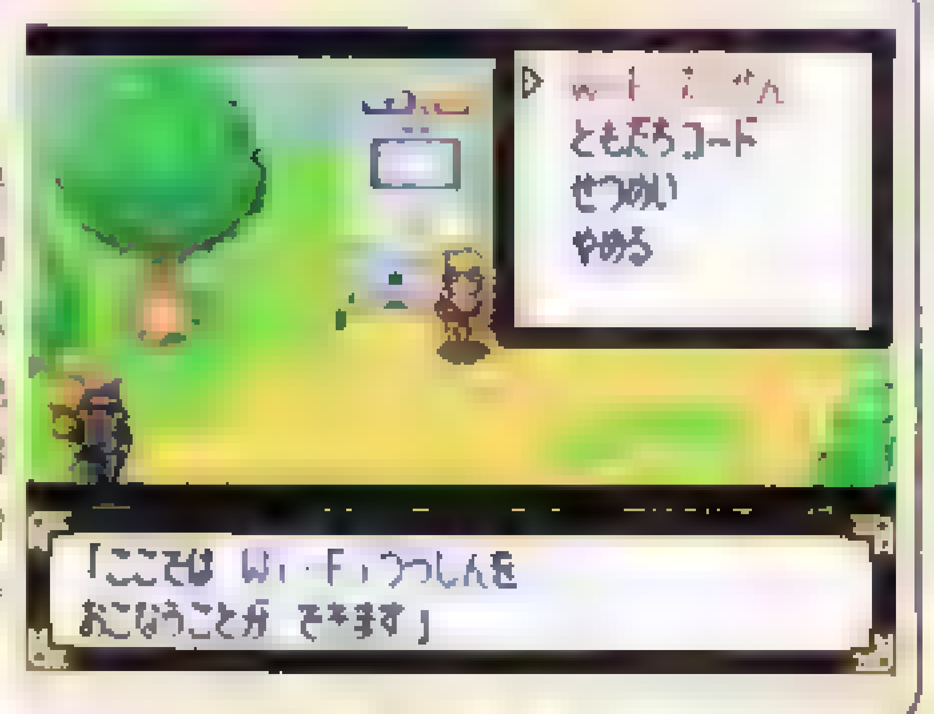



## 通关后

游戏通关[illegible]，会从[illegible]那得到[illegible]的成员，并[illegible]人[illegible]选择一人加入，其中[illegible]部成[illegible]以装很多种类的[illegible]札，当然前提[illegible]在[illegible]者学校的战斗挑战中得到。说到战斗挑战，可以说是游戏最值得研究的部分。大量不同种类的战斗可以反复挑战，如[illegible]获得[illegible]关键[illegible]了，此外还有[illegible]的[illegible]可以[illegible]，各种[illegible]札的收集[illegible]对[illegible]来说，通关后才是游戏真正的开始

## 部分人物的加入方法

剧情中登场的人数众多，其实绝大部分都是可以加入到队伍中来的。有的要用到WI-FI对战，在达成一定的战斗次数后就能得到角色的忍札，接着就能使该角色加入队伍。还有一些角色忍札要在忍者学校中与木叶丸[illegible]输入密码得到。怎么样？心动了吧？不过即使你游戏一开始就得到了这些角色的忍札也没用，因此[illegible]等到通关后这些忍札才能生效




### 人物密码

| | |
|---|---|
| 我爱罗の忍しき札 | にるへりいろぬを |
| カンクロウの忍しき札 | いをぬるろはにと |
| テマリの忍しき札 | ちへりはをるろと |
| イルカの忍しき札 | ぬとにをるいりろ |
| 三代目火影 | はとちいぬろはを |

### 再不斩

在忍者学校中挑战生存模式[illegible]获胜100场以上获得入手

### 鼬和鬼鲛

通过所有的战斗要素并得到[illegible]评价后得到

# 加勒比海盗：亡灵宝藏

Pirates of the Caribbean: Dead Man Chest

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年6月27日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆128Mb◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐游戏年龄：全年龄

GBA

本作改编自享誉天下的魔幻电影《加勒比海盗》，作为一款典型的GBA动作游戏，虽然没有PSP版华丽的画面效果，但游戏中那丰富多彩的宝物收集要素和颇具挑战性的战船对决确实值得称赞，这些元素大大弥补了打斗上的生硬和关卡设计雷同等瑕疵。在GBA游戏日渐稀少的今天能有这样一部集动作收集于一体的佳作，大家又怎么能轻易错过呢！

文 软饼干

## 游戏操作

| 陆地操作 | |
|---|---|
| A | 跳跃 |
| B | 攻击 |
| L | 切换副武器 |
| R | 使用副武器 |
| 十字键 | 控制人物移动 |
| START | 暂停、菜单 |
| SELECT | 开启状态栏 |

| 海上操作 | |
|---|---|
| A | 左侧发炮（海战时） |
| B | 右侧发炮（海战时） |
| L | 打开地图、切换特殊武器（海战时） |
| R | 显示小地图 |
| R+A、R+B | 发射特殊武器 |
| 十字键 | 控制海盗船移动 |
| START | 暂停、菜单 |

## 陆地冒险

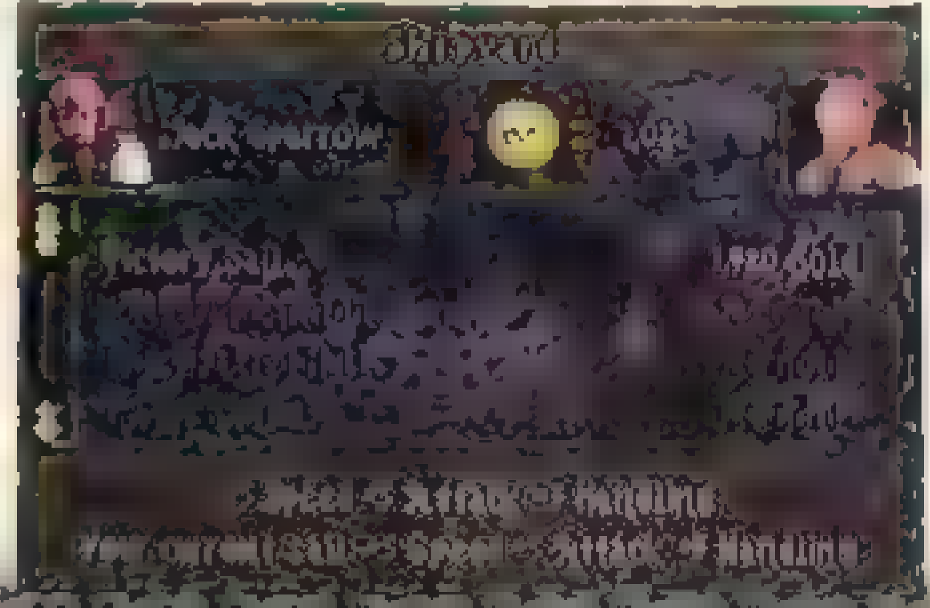
陆地部分是目前GBA动作游戏常见的，玩家要操纵杰克船长在各个场景中冒险，每一个小场景有若干关卡组成，玩家需要一步一步按照游戏进程来进行，当玩家一旦进入某张地图便不能立即退出，必须通关才行。根据场景的不同，所出现的敌人种类和实力也不同，有荷枪实弹的英军、霸道的土匪、各种野兽以及凶恶的不死海盗。

### 城镇（Town）

在酒吧内可以打听到各种情报，如果想100%完成本作就必须在这里花点小钱买通酒保，他会给你提供宝物线索以及各种传奇人物的下落。买到的情报可以在状态栏中查看。

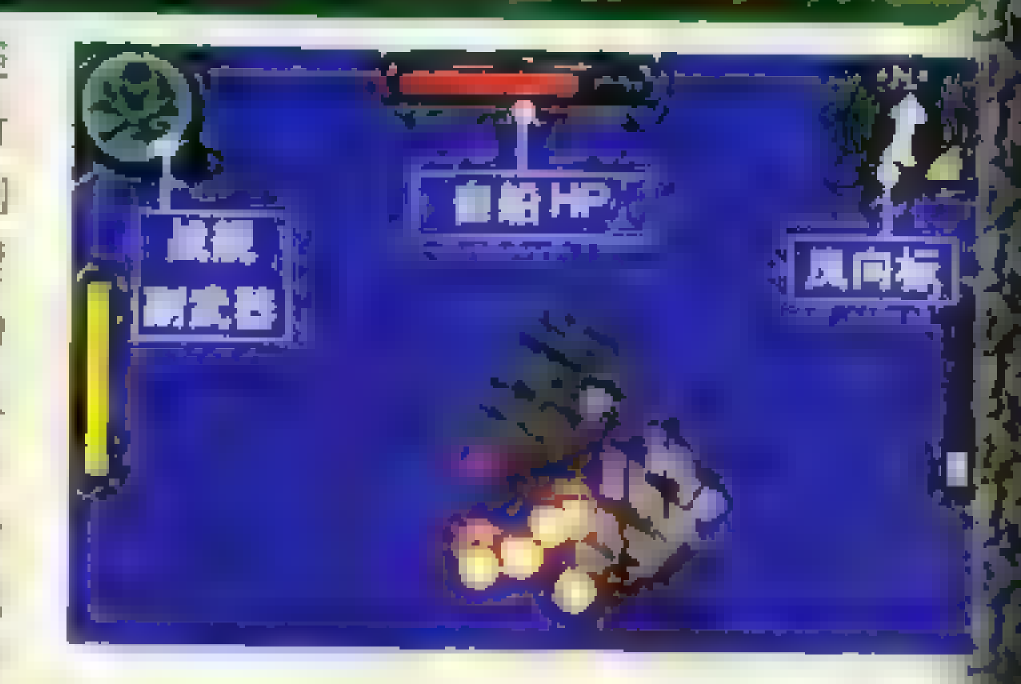
### 船坞（Shipyard）

船坞为各类船只提供指定方向的物品以及战船零件，修理战船（repair ship），以及购买食物（Food）和酒（Grog）是每次出发前所必须要做的事，这将大大提升你的航行效率。



## 海上航行

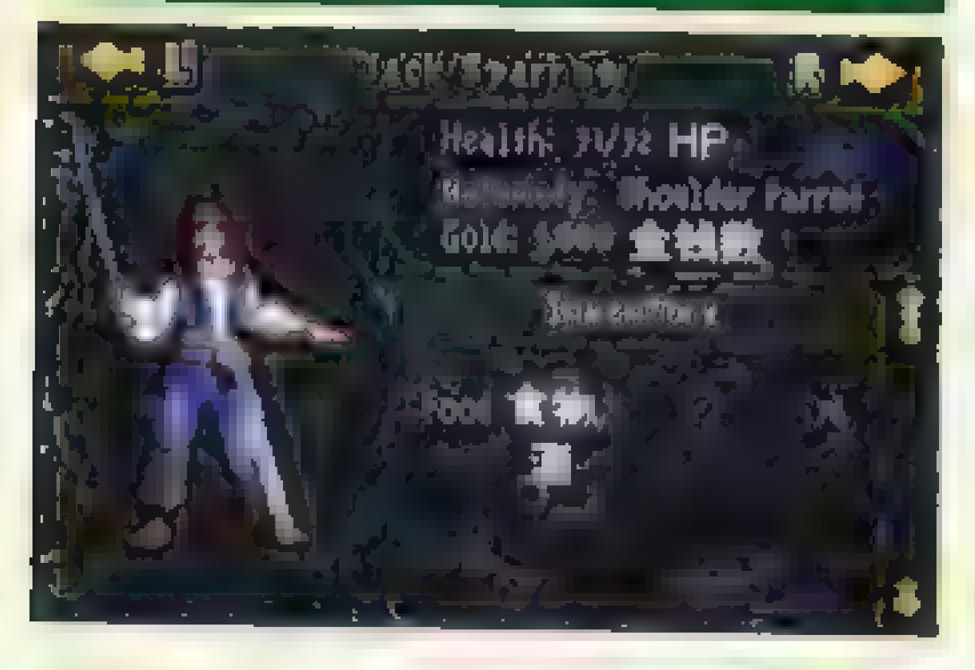
在海上航行的时候，玩家可以操纵海盗船自由穿梭于各个航道，由于海盗船的航行是自动的（依靠风力），玩家只需按左右控制方向即可。航行时建议打开地图，这样就能很方便地查看目的地所在地（能船标志）。作为海上的盗贼，只是不抢几艘商船过过瘾怎么行，如果酒和食物快用完了，就要准备出手了。与敌船遭遇后便会自动进入海战。海战操作同样很简单，控制好方向与敌船接近后就可以选择右侧或左侧发炮，当把敌船打残后（敌船桅杆烧毁），便出现两种选择，一是接舷敌船后上船打劫，二是直接把它击沉，怎么选择随玩家心情。如果选择上船，便要进行一番战斗。敌船的结构都大同小异，敌人种类也是



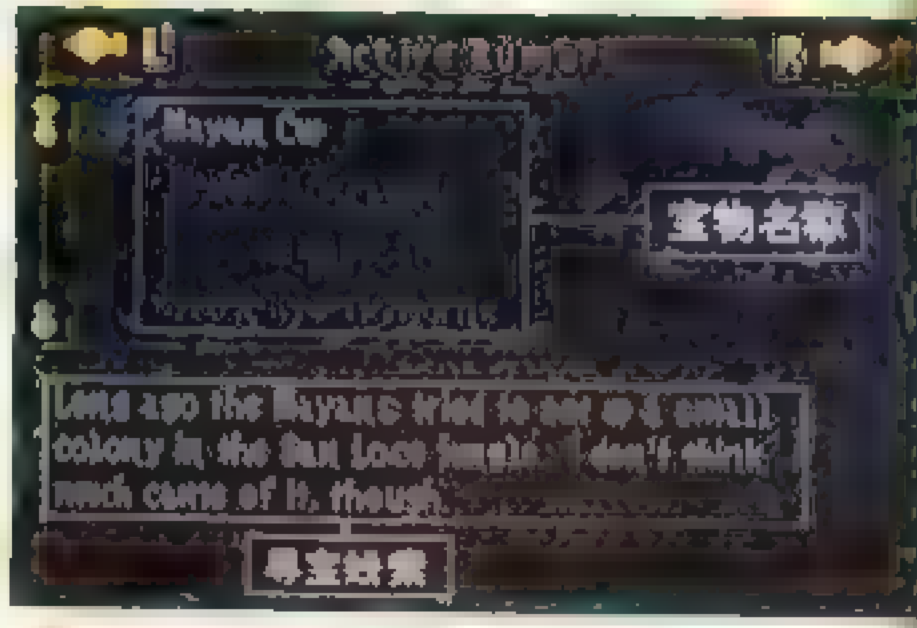

随机选择，只要找到敌船上的一个黄金宝箱，打劫行动即告成功。需注意一下，如果在航行时粮水耗尽或者抢船失败，都会被丢到岛上监狱里，重新打一遍才能重返大海。

## 界面简介

### 角色状态




### 情报




### 战船状态

此界面可以查看海盗船的状态，关注一下酒（不用喝水）和食物的消耗量，这将直接影响到船员士气值高低。

### 船体改造

武器、船帆以及船壳都是可以更换的，各种配件可以在各地商店内购买，这些性能各异的配件将影响战船的各项素质，性能优良的零件可以大大提高海上战斗的生存率。

# 游戏心得

## 连续技

游戏中的连续技比较丰富，但是实用的并不多。B、B、→+B和B、B、↓+B属于近身连续技，而B、B、↑+B的最后一击范围比较广，也较为实用。其他几个连续技的输入方法过于复杂，除了招式花哨一点外感觉并不是太实用。

## 副武器

由于副武器攻击力普遍不是太高，所以在游戏中的作用不是很大，一般用来解决某些地形狭窄处的敌人，比如用炸弹或燃烧瓶来攻击站在高处阻碍你跳跃的单个敌人。副武器中的时钟是最实用的道具，它可以让除BOSS外的所有敌人石化一段时间。

## 海上航行

由于寻宝的缘故必须在海上航行，建议航行时把地图打开来确保航行路线。航行的时候尽量顺着风向走，这样可以节省粮水。另外如果发觉粮水快要用完了，那就要找港口来补充一下了。

# 剧情流程攻略

## Igualada

杰克一开始被关押在阴森恐怖的监狱岛上，得想办法逃出这个鬼地方。游戏操作非常简单，身旁的鹦鹉会给予你操作指示。打倒敌人后会随机掉出钱袋、水果，打破木桶则可以获得金钱、副武器、食物和特殊物品。杰克在高台上发现了一只黄金宝箱，这说明里面藏有一件宝物（凡是黄金宝箱都会藏有一件宝物），但是现在还拿不到，不管它继续往前探索。找到第一只宝箱后发现里面藏有“Golden Idol of Kukulcan”，杰克船长便拥有了二段跳的能力。现在返回第一个黄金宝箱处，利用二段跳跳上高台便可以得到“A mere s Golden dol”，这下杰克又获得第二项能力——冲刺奔跑。杰克船长在安全脱出牢房的同时也顺便带走了一张神秘的纸片。

## Tortuga

杰克回到“黑珍珠”号上后，对于手上的纸片研究了半天也看不明白纸上的内容，杰克决定先去附近城镇上打听打听。谁知道刚刚航行到公海上就遭遇了第一场海战（强制海战），具体操作也非常简单，相信大家都能轻松掌握。来到城镇Tortuga后，本来想在酒馆以一杯清爽的啤酒[illegible]，可没想到老板娘说英国海军已经把店内仅存的[illegible]征收去了，甚至连[illegible]都没放过，这下可把杰克船长给惹火了，他决定帮老板娘把食物给夺回来。这个热带小岛上到处[illegible]在巡逻，各种野兽也会对你发起攻击，[illegible]的陷阱坑（连续跳跃便可跳上悬崖）。最后终于在The Spider's [illegible]找到了被抢去的食物。回到酒馆后，老板娘为表谢意送上一张航海图，另外还告诉杰克关于某个铁匠的信息。接着“黑珍珠”号便启航到下个目的地——南部城市San Mar[illegible]。

## San Merlo

丛林里敌人倒没什么威胁，反而是伪装成藤条的毒蛇、满地爬的毒蜘蛛以及敏捷的豹子会对杰克造成不小的麻烦。在连续走完两个地图后，来到The Rotten Grove最高处可以找到那个铁匠，那家伙一眼看出这是一把钥匙的图案，但是那家伙居然说这把钥匙他没见过，他建议杰克去Isla de Pelegostos碰碰运气，听说那里有一位世界上最好的铁匠。

## Isla del Pelegostos

来到右下角的Isla del Pelegostos，小岛上居住着一群让人胆寒的食人族。虽然杰克手下的船员都觉得探索小岛太危险了，但杰克船长顾不得那么多，他迫切想要找到知道这把钥匙下落的人。本关没什么难点，小心翼翼便能顺利通过。正当杰克在岛上一无所获时，居然碰到了老朋友威尔·特纳，原来外面传闻的最好的铁匠就是威尔。不过威尔也不知道宝箱钥匙的来历，两人便决定结伴同行前去Tia Dalma's Isle寻找一位无所不知的老朋友。

## Tia Dalma's Isle

杰克一行人驾驶海盗船来到几百公里外的Tia Dalma's Isle，来到这里发现巫婆Tia Dalma的宠物猴子跑丢了，只能撇开正事先去帮忙找猴子。这猴崽子很是麻烦，攻击力不亚于普通敌人，而且喜欢到处乱窜。不过制服这小家伙也只是时间问题，杰克船长的身手可不是盖的。收服这个小家伙后穿过整个小岛来到Tia Dalma居住的小屋。谈话结束后又再次启航前往下个目的地Isla Tristeza。

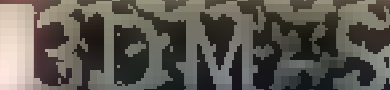
## Isla Tristeza

就在“黑珍珠”号快抵达Isla Tristeza时，一艘英军战舰挡住了航道，杰克船长终于又堂堂正正地指挥“黑珍珠”号进行战斗了。由于这次面对的是英军战舰，其坚固程度非一般商船可比。但是战斗方针依然不变，等到敌舰上中下三段全部冒烟起火时，胜利就在眼前了。刚打跑英军战舰，戴维·琼斯的“飞翔的荷兰人”号，神不知鬼不觉地接近了“黑珍珠”号，但其并无交战之意，只是来谈判的。杰克见状便心生一计，让威尔假装俘虏作了戴维的人质，实际上是让威尔上船偷取宝箱钥匙。送走了戴维船长，杰克便在到达Tortuga，在那里进行补给并补充点人手，

## Tortuga

此地到处都充斥着无赖、强盗和军队，在Defoe's Wood和Cayonne Cove这两张地图中很快可以找齐10名游手好闲的懒人（躲

**影片遭抗议** 多米尼加的当地居民认为《加勒比海盗2》曲解了他们的历史，把他们的祖先描绘成食人族。不过电影公司并没有过多理会当地土著居民的抗议。



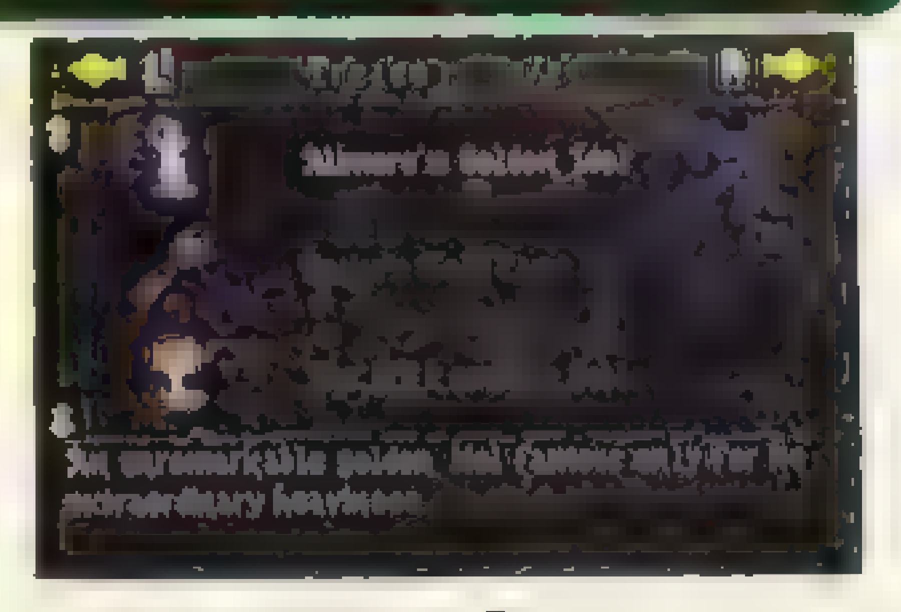
在地上昏睡的人)，他们看见杰克船长来招募水手时都很爽快地答应了。同时威尔也顺利回归，其未婚妻伊丽莎白也一同赶来支援杰克一行人。

## Isla Cruces

一伙人火火火火地来到Isla Cruces，杰克在第四个区域战斗时遇到了一位神秘男子，此人是威尔的老爸，同时也是杰克的旧部，由于以前的一些事情成了一个小小的过节，话不投机就开打了。只要用不断的转轮下便能轻松搞定。战斗之后立即要存档一下，因为后面一系列的BOSS战是一个整体，如果不幸阵亡将要从上一次存档处开始。"黑珍珠"号终于与"飞翔的荷兰人"号正面交锋了，杰克也被其威名所震慑。BOSS船的移动速度很慢，用老办法轻松搞定之。由于这艘船是永不沉没的，所以还要上船进行战斗。上船后主要的对手是戴维琼斯船长，每击中它一下便会闪到另一处地方，由于其会不断地召唤出杂兵，所以要紧追着打，大致攻击十几下便能打败它。战胜船长后还没完，最后还要指挥"黑珍珠"号与深海章鱼怪进行搏斗，章鱼怪的实力非常强大，具有移动速度快、转向无规律、攻击范围广等特点，战斗方针大致是依靠风向来保持船速上的优势，在与章鱼相交叉的一瞬间给予打击。要注意船身不要直接对着章鱼头，这样很容易就被其触角推到。保持耐心慢慢跟它耗，操作熟练外加点运气便能赢得最后的胜利。最后的结局想必玩过PSP、NDS版的玩家都知道了吧

## 宝藏收集

本作最具游戏性的要数宝物的收集，在通关一遍后便可以安心四处收集宝物了。宝物分为两种，一种是纯粹的宝藏，还有一种则是传奇人物。各个宝物分布在游戏世界中的各个岛屿和城镇中，在各地的酒馆中能花钱买到宝物情报，根据情报提示来搜寻宝物。有一点要注意，那就是如果你没花钱买情报的话，那你是永远也不可能找到宝物的



## Tortuga Rumors

**Drake's Gold Cane**

宝藏位置：San Merlo (San Merlo Sands)，进入本区域一直往前即可找到宝箱

**Jack Calico's Tumbler**

宝藏位置：Javasu (Dead Man's Bog)，通过推石头来当做垫脚石，再使用二段跳到平台最高处

**Rings of Anne Bonny**

宝藏位置：Cruzan (Rackham's Hold)，从第一个缺口处跳下，把木箱向右推至尽头，跳上平台即可入手

**Unlucky Dice of a Dead Man**

宝藏位置：Rum Runner's Island (Firewater Cavern)，跳下地下洞穴，进入洞穴后往前走到尽头沿绳子爬下，沿着右边走便能找到宝箱

## San Merlo Rumors

### Willie's Black Patch

宝藏位置 Tortuga (Besse-Terre Beach)。宝箱在第一处流沙坑正上方的平台，那里有一个英国士兵把守

### William Dampier's Coronet

宝藏位置：Cruzan (Cruzan jungle)，来到可以三连跳的平台，在第三块平台上蹲下观察就能看见放有宝箱的地点

### Ring of Calico Jack

宝藏位置 San Loco (Silkwater Delta)，背景的第二棵树处一直往上跳到顶就能找到宝箱

### The Devil's Left Foot

宝藏位置 Rum Runner's Island (Firewater Caverns)，进入洞穴后往前走到尽头[illegible]下，往左边走便可以找到宝箱

### Bastwick Begg

人物位置 San Loco (Silkwater Delta)，从垂下的藤条那里跳下去，通过铡刀机关便能找到

加入条件：无

## Isla del Pelegostos Rumors

### Mayan Cup

宝藏位置 San Loco (Bartholomew's Castle)，爬上第一根绳子后往左走就可以找到宝箱

### Jeweled Garland

宝藏位置：Buapelo (Fangwood Forest)，从第一个缺口处跳下后往右走，再跳上左侧平台通过藤条可以跳到岩壁上凸出的部分，宝箱就在那里。

### The Bottomless Goblet

宝藏位置：Isla Cruces (San Loco Labyrinth)，从第一个梯子处爬下去，然后沿路走到头，爬上梯子后通过一个个小平台就能看见长平台上的宝箱。

### Legs of Ehtacatl

宝藏位置 Javasu (Cyprus Glade) 跳上断梯子即可发现宝箱

### Black Eye Tichborne

人物位置 Santa Contresena (Salamander Swamp)，下坡时候能看见一个与众不同的平台，跳下后能找到两根藤条，爬上藤条后往右走就能找到他

加入条件：拥有Robert's Jewel Encrusted Chalice和Jeweled Garland

## The Dalma's Isle Rumors

### Calthrope's Azure Tiara

宝藏位置 San Loco (The Stinking Marsh)，直接从缺口处跳下去，再往右侧走去，[illegible]就能找到宝箱

### Robert's Jewel Encrusted Chalice

宝藏位置 Isle del Pelegostos (Croco[illegible])，直接从缺口处跳下，再往右侧走到尽头就可以找到宝箱

### Nacon's Medallion

宝藏位置 Isle del Pelegostos (Cannibal Grove)，本区域最高的平台上。

### Tome of the Dead

宝藏位置 Rum Runner's Island (Firewater Cavern)，[illegible]左下角

## Isla Tristeza Rumors

### Golden Monkey Statue

宝藏位置 Isla Tristeza (Dutch Point)，在最右侧高台蹲下可以看见箱子，利用二段跳来获得

### Oorag's Silver Circlet

宝藏位置 Santa Contresena (Bellamy's Keep)，区域出口左边的梯子往左跳即可发现宝箱

### Idol of Apollo

宝藏位置 Isla del Pelegostos (Crocodile Swamp)，沿开始处的藤条爬上去，从有两根藤条的地方跳下就能发现宝箱

### Torso of Ehtecatl

宝藏位置：Los Teclados (Kidd's Fort)，爬上第一个梯子，从缺口处跳下往左走

### Wems of Crooked

人物位置 Los Teclados (Los Teclados Rainforest)，进入后直接往右走到尽头即可找到他。

加入条件：不详

## Isla Tristeza Rumors

### Starlight Scepter

宝藏位置 Los Teclados (Los Teclados Rainforest)，区域入口处直接跳上正上方平台，宝箱在蜘蛛巢里

### Black Jade Baton

宝藏位置 Santa Contresena (Salamander Swamp)，下坡后跳下平台，往左侧走就能发现宝箱

### Distaff of Atlantis

宝藏位置 Isla Cruces (Cruces Beach)，连续跳过几个小平台即可找到宝箱

### Pyntz Topham

人物位置 El Fondo (El Fondo Fortress)，城堡左上角

加入条件：不详。

## El Fondo Rumors

### The Infernal Figurine

宝藏位置 Los Teclados(The Shrieking Wood)，某个地方坑可以往下跳，宝箱子就在底部洞穴内

### Orichalcum Staff

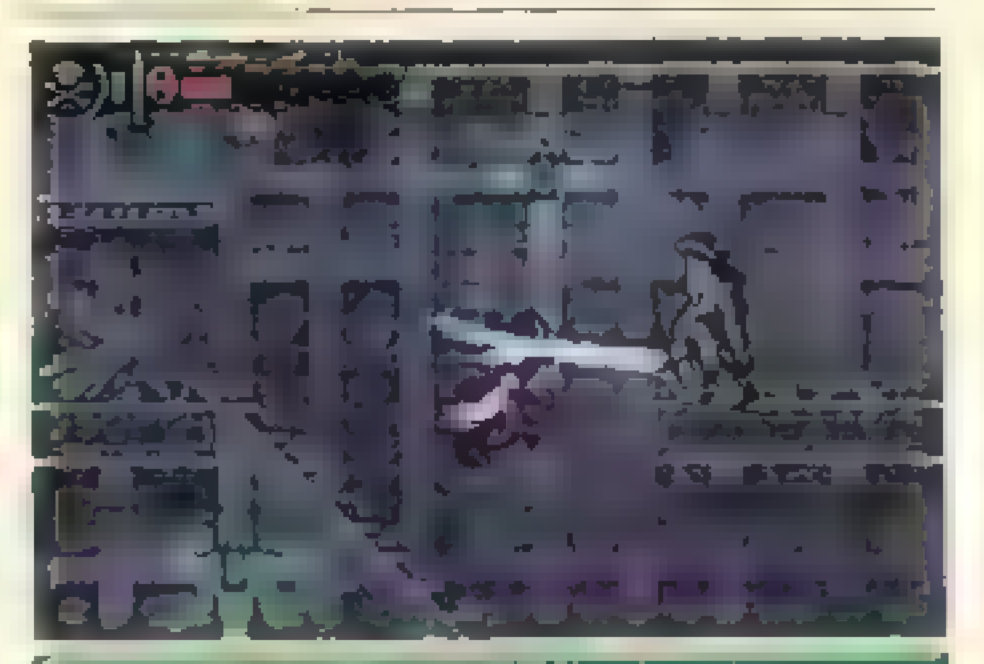
宝藏位置 Bolapero (Agate Lagoon)，一直往右走到尽头便能找到宝箱

### Tattered Skirt of Mary Read

宝藏位置：San Merlo (Buccaneer's Grove)，通过弯弯曲曲的道路来到区域底部。

### Poseidon's Horn

宝藏位置 Isla Tristeza(Black Wood Forest)，在有岩浆的地方往向左侧走便能找到宝箱



## San Loco Rumors

### Falcon of Mall Tess

宝藏位置：Cruzan (Rackham's Hold)，从第一个缺口跳下就能找到宝箱

### Mary Read's Ivory Baton

宝藏位置：Isla del Pelegostos (The Haunted Maze)，跳上岩浆处的平台后一直往右上的方向前进就能找到宝箱

### Bracer of Nancon

宝藏位置 Isla del Pelegostos (Dagger Wood)，宝箱就藏在山中，需要绕路过去

### Jevery Juxton

人物位置 Cruzan (Cruzan Jungle)，爬上第一个梯子后往左跳过几个平台便可以找到他

加入条件：拥有 Drake's Gold Cane 和 Calthrope's Azure Tiara

## Cruzan Rumors

### Dead Man's Garland

宝藏位置 Tortuga (The Spider's Wood)，一直往前走就能找到宝箱

### Cortez Pyrite's Crown

宝藏位置 Tortuga (Cayonne Cove)，登上最高的平台后往左走就能找到宝箱

### Medallion of Metztli

宝藏位置 San Merlo (The Rotten Grove)，区域中的某处高台上

**Knobby Knees Siggins**

人物位置：Bolapelo (Fangwood Forest)，从第一个缺口处跳下往左侧走到尽头便可以看见他

加入条件：拥有Starlight Scepter和Golden Mayan Headdress

## Bolapelo Rumors

**Hoyle's Grail**

宝藏位置：El Fondo (Tsetse Marsh)，往右侧走就能找到宝藏

**Golden Mayan Headdress**

宝藏位置：The Dama's Isle (Fool's Fire Swamp)，从区域右下角连续往上跳就看见宝箱

**Head of Ehecatl**

宝藏位置：El Fond[illegible] Bog)，爬上第二个藤梯后可以看见箱子，需要爬峭壁上的[illegible]过去

**Black Jade Seal**

宝藏位置：Isla Tristeza (Jagged Tooth Jungle)，通过窄道后爬上藤梯，在[illegible]的岩壁上，通过空中平台[illegible]到最[illegible]处就能找到宝箱

**Eric the Red's Stein**

宝藏位置：The Dama's Isle (Voodoo Rock)，区域中的某处高台上

## Santa Contresena Rumors

**Sankara's Scepter**

宝藏位置：El Fondo (Silver Stronghold)，从绳子处跳下后往左侧走，把箱子推至尽头后借助箱子跳到宝箱处。

**The Queen's Statue**

宝藏位置：Los Teclados (The Shrieking Wood)，与The Infernal Figurine同一位置

**Bronze Effigy**

宝藏位置：Isla Cruces (Ironweed Jungle)，某个单独的高台上

**Ring of Ahau Chamahhez**

宝藏位置：El Fondo (El Fondo Fortress)，整个区域的左侧

**A Black Pearl**

宝藏位置：R[illegible] R[illegible] (Clearwater Caverns)，爬下第二根绳子后往右侧走到尽头处

## Javasu Rumors

**Staff of Hope**

宝藏位置：Tortuga (Defoe's Wood)，区域入口处正下方的洞窟内

**Silver Naval Badge**

宝藏位置：Isla Tristeza (Adder Swamp)，区域最高处[illegible]

**Goodfellow's Idol**

宝藏位置：Isla Cruces (San Loco Labyrinth)，区域出口处附近摆动着的镰刀的右侧

**Boots of Chantico**

宝藏位置：Tia Dalma Isle (S[illegible] Glade)，区域入口处的正下方

## Los Teclados Rumors

**Triton's Trident**

宝藏位置：Santa Contresena (Mangrove Fortress)，城堡左下通道尽头

**Ching Shih's Jade Crown**

宝藏位置：Isla Tristeza (Dutchman del Mar)，区域入口处正上方平台

**Crown of Henry Morgan**

宝藏位置：Isla Cruces (Sunset Sands)，区域出口处正上方平台

**Coin of Yacatecuhtli**

宝藏位置：Santa Contresena (Salazar Jungle Swamp)，爬上藤梯再沿岩壁上的藤条攀到对面的平台便能找到宝箱

**Peg Leg O'Boil**

人物位置：Javasu (Cyprus Glade)，从城堡左侧的梯子爬下去便能找到他

加入条件：不详。

## 秘技

### GBA 汽车总动员

美版 游戏原名 [illegible]

◆隐藏要素开启方法

在"Press Start"画面下依次输入下表中的按键便可以启动秘技

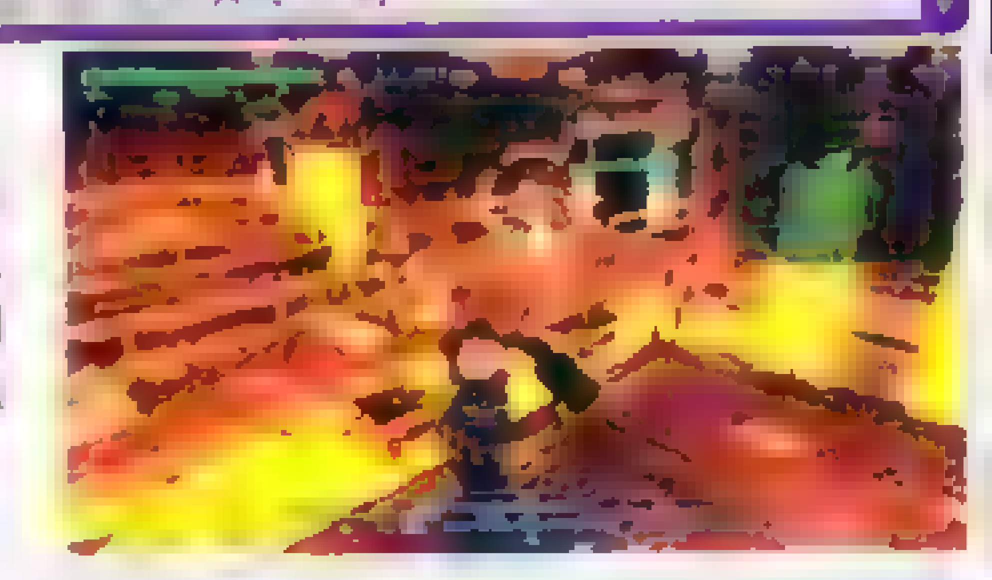
| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 开启所有汽车颜色 |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

### PSP 炼狱2 通往天国的阶梯

日版 游戏原名 [illegible]

◆开启游戏隐藏地点

[illegible]



### GBA 原始外星人

美版 游戏原名 [illegible]

◆迷你游戏开启条件

本作中有[illegible]个迷你游戏，在游戏[illegible]开始[illegible]是关闭着的，必须达成一定条件以后才能开启。

| 迷你游戏 | 开启条件 |
|---|---|
| [illegible] | 在简单难度(以上任何)完成关卡[illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 在简单难度(以上任何)完成关卡[illegible] |

### PSP 电车GO！携带版 大阪环状线篇

日版 游戏原名 [illegible]

◆热气球出现

从樱ノ宫站到京桥站的路线中，在画面[illegible]可能看见[illegible]热气球从上空慢慢飘过[illegible]。出现时刻表[illegible]时刻表8的综合路线

出现条件：在中车到达樱ノ宫站之前获得不俗全部的评价

### ◆烟花出现

电车从福岛站驶往野田站之间时，能看见九处的烟花，虽然前作《电车GO！ ホ夕ート上手线篇》的[illegible]中也存在烟花，但本作中的烟花色彩更加鲜[illegible]。

出现时刻表：时刻表1的[illegible]合路线

出现条件：在拥有全部标号的状态下通过福岛站

### ◆喷气机出现

从大正站驶往芦原桥站的时候，天空中会出现喷气机，飞机飞过天空会留下红、黄、蓝、绿、橙、紫[illegible]几道带状烟[illegible]。

出现时刻表：时刻表1的[illegible]合路线

出现条件：到达大正站之前通过[illegible]

## PSP OutRun 2006 海岸狂飙

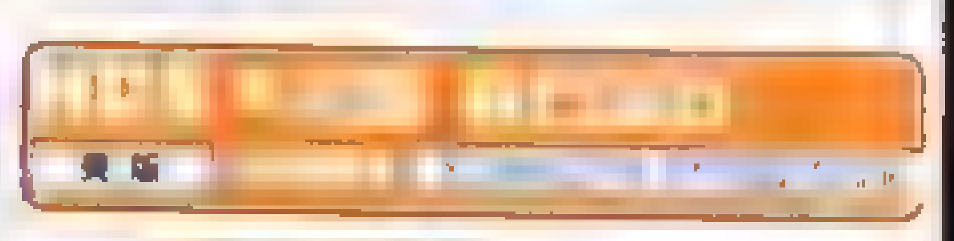
美版 游戏原名 [illegible]

### ◆作弊码

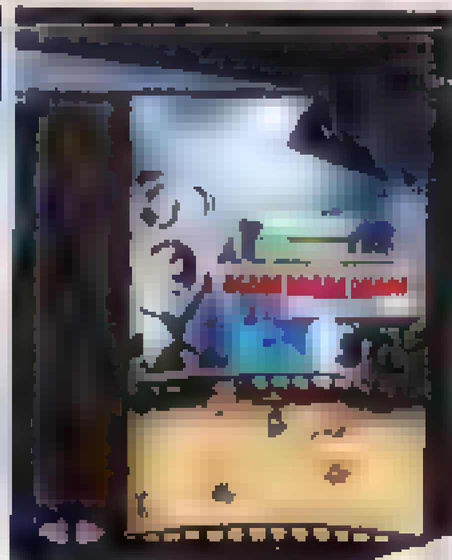
在编辑执照的时候，输入以下代码即可达到以下效果

| 代码 | 效果 |
|---|---|
| ENTIRETY | 100%完成游戏 |
| MILESANDMILES | 里程数达到1000000英里 |

美版 [illegible]

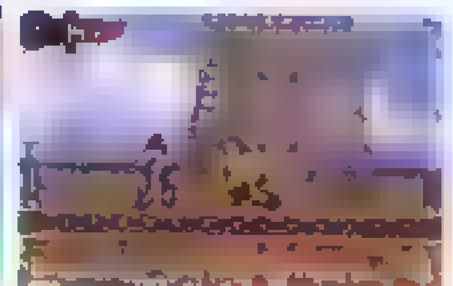


| | | |
|---|---|---|
| 分数挑战模式 | 全[illegible]完成[illegible]故事模式 | |
| BOSS[illegible] | 把所有难度下的故事模式都通[illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 把所有难度下的故事模式都通[illegible] | [illegible] |



## GBA 加勒比海盗 亡灵财宝

美版 游戏原名 [illegible]



**金手指使用方法**

以上金手指码针对VBA版的GBA模拟器，进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定，而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入

生命
030045DF:[illegible]

恶名值
030049E2:[illegible]

金钱
030009[illegible]0:[illegible]

全道具
030049A8:[illegible]
030049AC:[illegible]

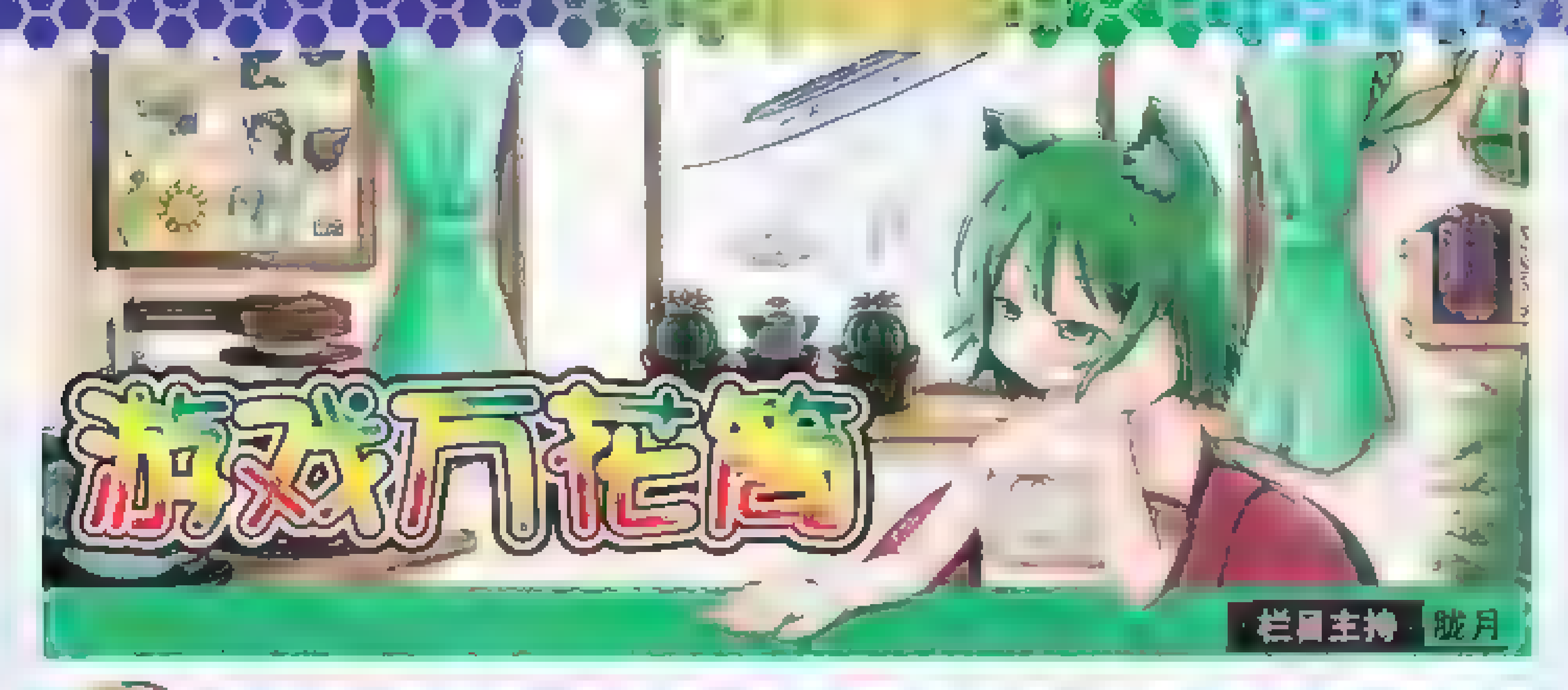
全情报
030049A0:[illegible]

全宝物
03004[illegible]4:[illegible]
03004[illegible]:[illegible]

全组合技
03004[illegible]:[illegible]

船全补给品
03000[illegible]52:[illegible]

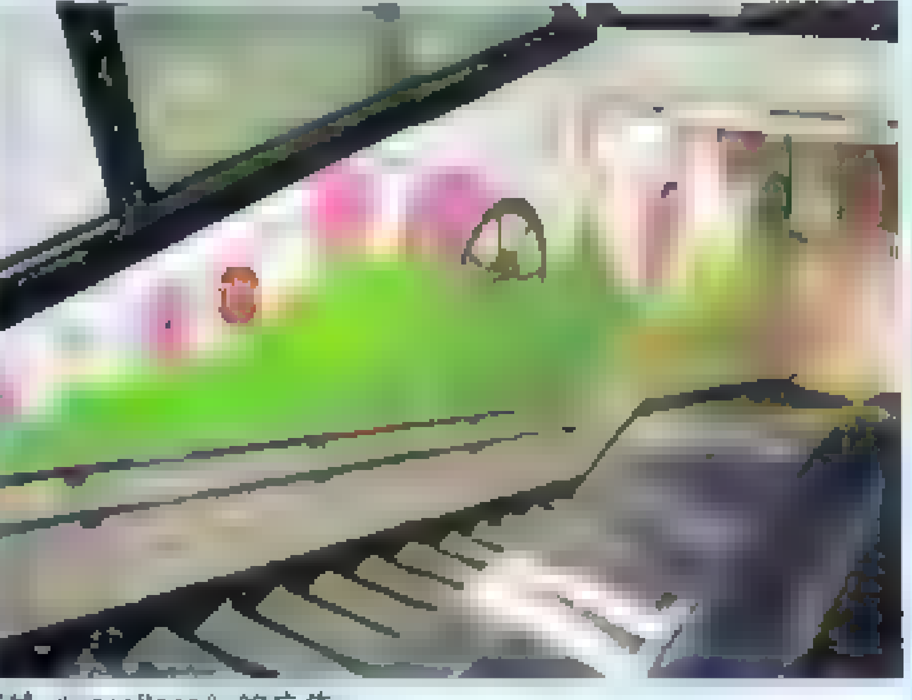
船全配件
43000[illegible]54:[illegible]
00000020:[illegible]




栏目主持 胧月

## 《LocoRoco》[illegible]

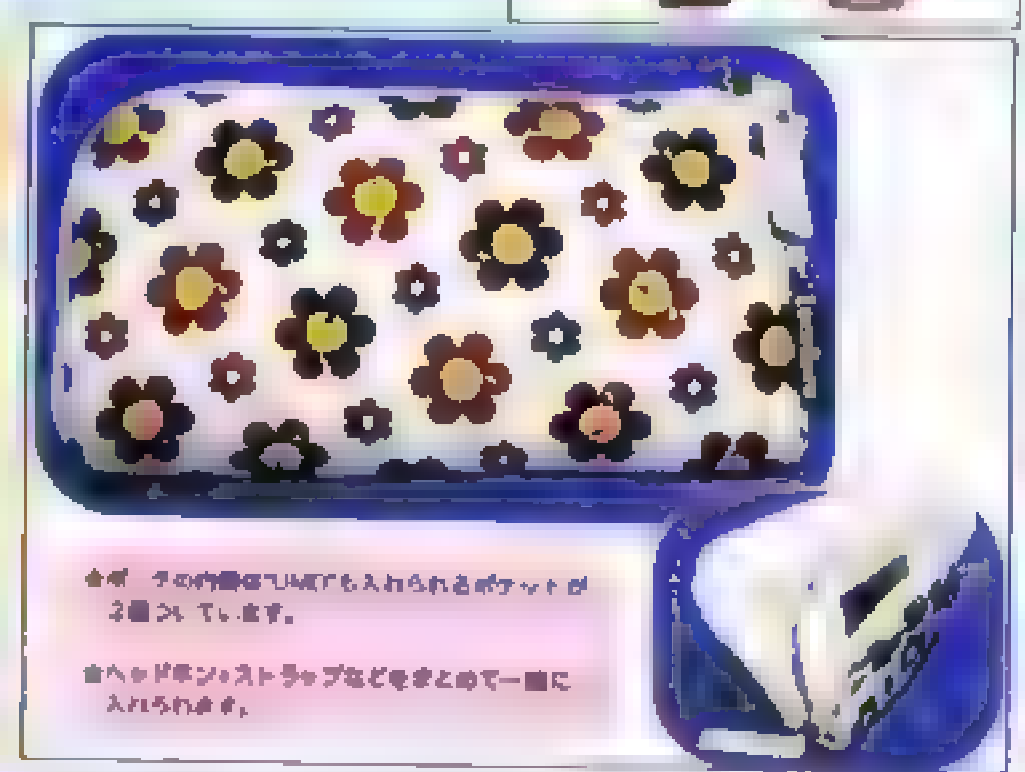
《LocoRoco》作为PSP上的休闲另类游戏，以其另类的世界观和简单而又清新的画面让众多玩家眼前一亮，而[illegible]游戏[illegible]了，[illegible]不错。开发商SCE对这款风格清新的游戏也是很有信心的，据说光花费在该游戏上的广告费[illegible]了?亿日元……在这样可观的投入后，除了在日本的电视上经常可以看到该游戏的广告外，许多地区也有该游戏的平面广告。最醒目的是在日本地铁站上，整个围墙和柱子上都是《LocoRoco》的广告，十分壮观。

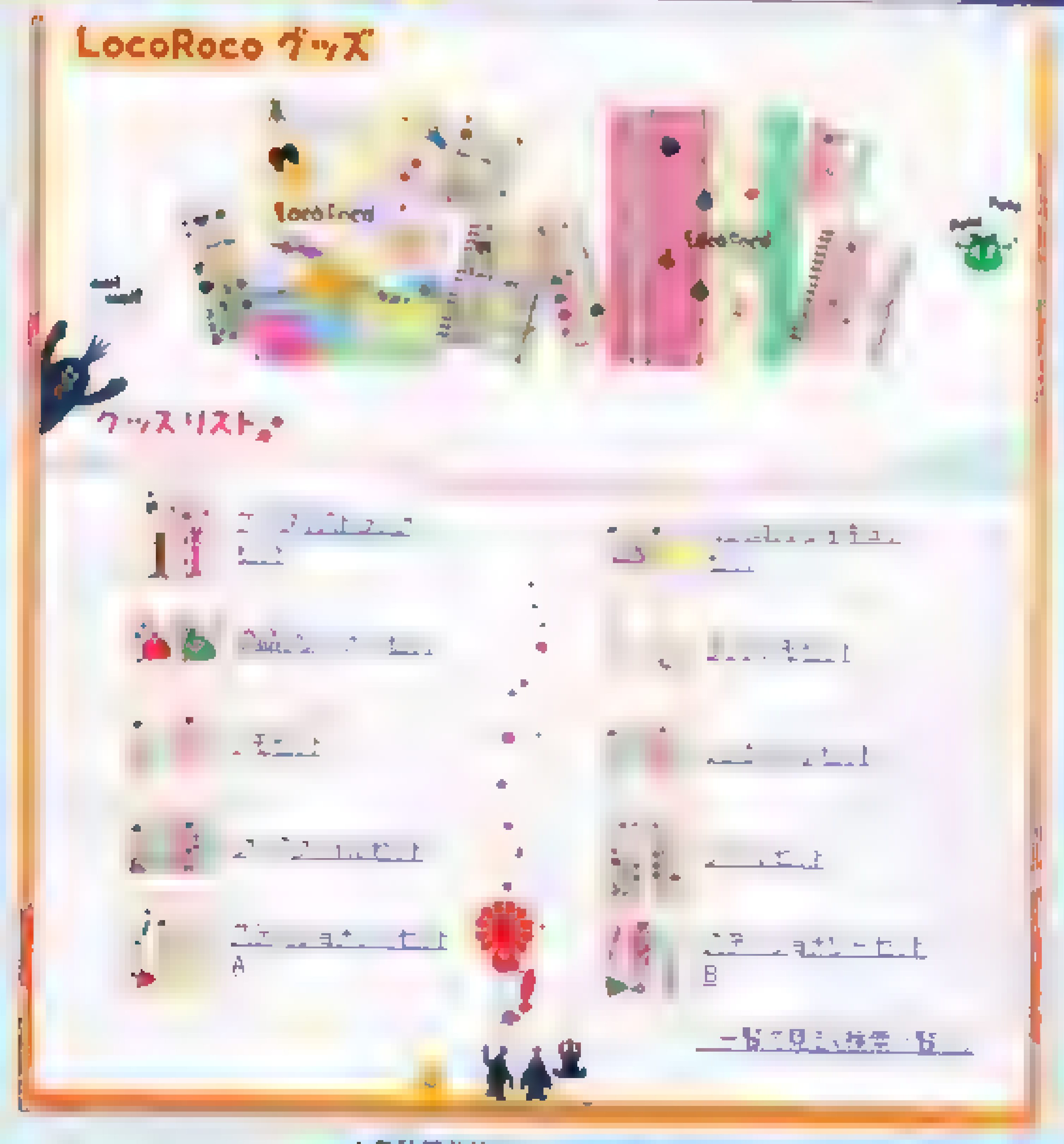


▲地铁站内的墙壁和柱子都是《LocoRoco》的广告

▲各式各样的《LocoRoco》周边。

《LocoRoco》的场景和各种角色的构图虽然简单，但给人的感觉却十分可爱，特别是那8种LocoRoco。趁着这个宣传攻势，厂商也推出了大量以可爱LocoRoco为卖点的产品。其中随游戏发售一起推出的有PSP同捆版以及PSP专用收藏包。由于有了LocoRoco的修饰，给人感觉十分不错。而在官网上，也有着众多的周边产品供大家选购。有手机带、擦屏器、贴纸和塑料文件夹。可说是充分利用了LocoRoco的剩余价值啊。






▲各种精美的《LocoRoco》商品。

《欢迎来到动物之森》是NDS平台上销量最高的游戏之一，新颖的创意以及完美契合NDS硬件性能的玩法，让游戏的累计销量已经直逼300万大关，可谓是NDS的最大功臣。为此，任天堂特意举办了本作的系列主题活动"欢迎来到动物之森 博物馆"。

首次活动于今年5月[illegible]月4日在东京涉谷举行完毕，受到了广大FANS的好评。众多插画家、美术监督、前卫美术家都为展会奉献了大量美术作品，而玩家们[illegible]也有专门的[illegible]展。此外，玩家还可以在活动中的"村长的礼物"一块下载特殊道具和目[illegible]游戏片[illegible]。

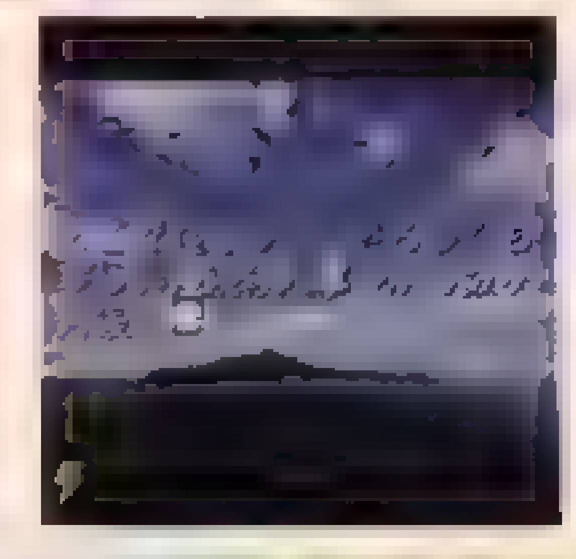
本次将于8月[illegible]名古屋举办的"欢迎来到动物之森 博物馆"[illegible]。[illegible]村长的礼物"依然保留，玩家还可以下载到[illegible]的几种道具，分别在[illegible]家具方面。[illegible]就是那一家子啊。

在活动的[illegible]，《欢迎来到动物之森》的达人玩家们也会来到现场，[illegible]。

# 在手机上玩到《恐怖惊魂夜3》?

PS2平台的[illegible]《恐怖惊魂夜[illegible]》已经[illegible]本辑《掌机王[illegible]》[illegible]《恐怖惊魂夜》系列[illegible]。由小说家我孙子武丸担当脚本[illegible]系列作[illegible]代跟玩家见面以来，每作都受到大量FANS的追捧。初代便有GBA版[illegible]，而《恐怖惊魂夜2》也[illegible]，很多玩家都盼望着3代[illegible]在[illegible]上玩到。出于[illegible]的，Chunsoft在[illegible]的"Chunsoft"网站上提供了手机体验版的下载，玩家只要拥有FOMA[illegible]系列的手机，登陆该网站即可下载游戏。

《恐怖惊魂夜3》采用了多主角系统，[illegible]的内容以香山诚[illegible]的视角展开。在经历了2代惨剧的几个月后，诡异的[illegible]又将发生什么事件呢?



## 无聊的创意——游戏手纸

提供/秋叶子

如厕也许是最令人感到无所事事的生理活动，不少人会选择看杂志消磨时光。现在精明的商人灵机一动，生产出印有《数独》游戏的手纸，一经上市就广受欢迎。英国一家公司推出的《数独》手纸每卷售价约为5英镑(约合人民币80元)，每格都印有一个数独难题，只要一笔在手，随时可玩上数小时。“数独”是一种智力游戏，玩者要在9个九宫格的每行填上1至9的数字，每列和每行的数字都不能重复。游戏一旦完成还可把它用掉，但使用者还要注意不能乐此不疲而霸占厕所太久。

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 6 | | | | | | 1 |
| | 7 | | | 6 | | | 5 | |
| 8 | | | 1 | | 3 | 2 | | |
| | | 5 | | 4 | | 8 | | |
| | 4 | | 7 | | 2 | | 9 | |
| | | 8 | | 1 | | 7 | | |
| | | 1 | 2 | | 5 | | | 3 |
| | 6 | | | 7 | | | 8 | |
| 2 | | | | | | 4 | | |

## 乐高版《生化危机》

前几期曾经介绍过用树脂制作的游戏人物，其实乐高玩具一样也能做到，而且更生活更立体。乐高玩具是西方家庭广泛的流行玩具之一，其性质类似于我们小时候的“积木”。使用乐高玩具来制作各种作品也屡见不鲜，比如曾经推出过《星球大战》这样的系列产品。这个国外玩家又使用乐高玩具制作了初代《生化危机》的部分游戏场景，再次展示了乐高玩具的无穷魅力。

▲洋馆篇中巴瑞开枪救吉尔的一幕。

▲克里斯被丧尸围攻

▲模仿GAME OVER时的画面

▲傻气的追踪者

# 铁拳道场

vol.01

TEKKEN DARK RESURRECTION

[illegible]

## 铁甲豹王Armor King进阶攻略

这次的《黑暗复苏》（以下简称《DR》）和原来的《铁拳》5.0和BR两个版本的最大分别就是加入了三名新角色，同时系统也做了相应变化。所以说其实《DR》是一款新作也不为过。这三名新角色分别为女性角色莉莉、俄罗斯新人[illegible]两名角色是全新的人物，不过AK呢？看过[illegible]，无论是从《铁拳2》到《铁拳TT》过来的老玩家都知道，这个角色其实是人气角色King的师父。不过，了解剧情的玩家都知道AK早已在《铁拳4》的故事中被[illegible]与拉克夫斗死了。现在在《DR》中这个AK到底还是不是原来那个还不得而知，估计要等到《铁拳6》我们才能知道准确答案了。

相比其他两个新人，AK的招式大开大合，单发技性能方[illegible]比起他的徒弟King来说，AK在投技上不算丰富，但是实用的打击技可以弥补投技的不足，况且比起一般角色[illegible]的投技也并不算少。总的来说，本作AK招式攻击力十分强，但硬直也相当大，压制也并不算强，属于易学难精的角色。想用好这个角色必须对招式有[illegible]熟悉，利用有限的招式发挥无限可能的作用。

## 牵制

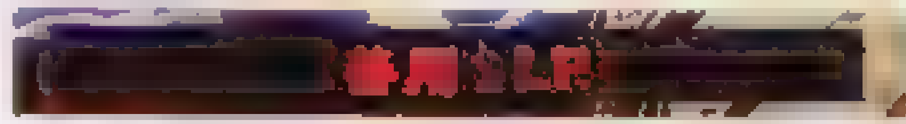
AK的LP是8帧拳，所以进攻起来无论对手是谁都不算太吃亏，下面就讲几个主要进攻套路。

### LP和RP命中后的二择

[illegible]LP RP[illegible]。此[illegible]，对手[illegible]稍稍反应慢了就会被AK压住。但[illegible]AK拥有这个攻击力超群的[illegible]，[illegible]中了LP RP后都会选择下蹲躲[illegible]

中段技来压制。[illegible]以CH命中的话，[illegible]果不确定↘RP是否可以击中，[illegible]RP LP，也就是[illegible]连技的[illegible]下[illegible]被对手挡住，对手[illegible]反。所以说，[illegible]RP LP作为[illegible]的朋友可以偶尔在[illegible]LP LP后[illegible]下，也就是十连技的前四下[illegible]RP，这样便能抓住对方条件反射的[illegible]RP LP，不过

[illegible]RP LP LK RP的主要作用并非进攻，少发为妙，不然第二下的下段脚一旦被对手防住，自己就等着被浮空吧。

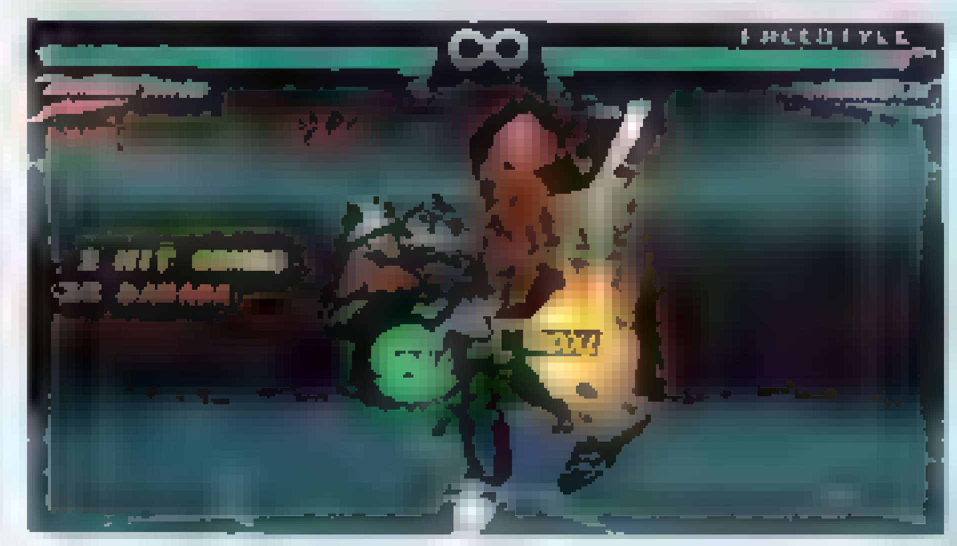


### 善用↓LP

[illegible]LP在进攻中也很好用，中段，伤血[illegible]打[illegible]、或投技[illegible]。总之，AK就是围绕巨人膝撞择和中段进行[illegible]择，[illegible]，因为AK的[illegible]对手防住[illegible]，AK的[illegible]是[illegible]LP RP[illegible]。但是，如果对手在防住[illegible]LP后喜欢抢招的话，[illegible]可以用↓LP RK这招来拼CH

**check 1**

我们先来看看[illegible]LP RK的基本特性：[illegible]两下全中，被防会[illegible]对手的[illegible]。此招的第[illegible]下RK可以[illegible]，但[illegible]有效时[illegible]短。需要注意的是，这招的主要目的是为对手抢招的[illegible]，在对战中的使用需要提前判断对手的进攻[illegible]盲目乱发。也许有些人认为防住不就挨个LP RP吗？但几个LP RP累计起来伤害还是非常可观的。





**↓LP RK 正面 CH 命中**

CH击中对手后，会有[illegible]的优势帧数，[illegible]以使用投技和中段技压制。[illegible]LP上段技，动作类似[illegible]的[illegible]LP+RP，速度快、距离远，击中对手后赶紧[illegible]LP，这时候只要对手一动立刻就被浮空，之后[illegible]以接空中连技。

**↓LP RK 背面 CH 命中**

CH击中到对手背面可以使用背向[illegible]LP RK

压一下，远距离不错的突进技，除了追打连技外，LP+RP也可以打对手出空招。

## [illegible]RP & [illegible]☆RP

[illegible]RP和[illegible]☆RP这两招的混合使用也能使对手防不胜防。这两招CH击中对手时，对方都会倒地，区别在于，[illegible]RP CH击中对手可以追加[illegible]RP。[illegible]RP可以混合在风神步中使用，配合风神步的择段（[illegible]RP·RK），很有压迫力。

谈到这里，先简单小结一下。AK实用的好招并不多，除了以上几个，其他的招破绽都很大。但我们也不能因为破绽大就不用，而是要有选择性地用，毕竟风险越大回报也越大。

## 我们为什么要用[illegible]RK？

下[illegible]，以[illegible]的人。但是，AK几个下[illegible]破绽都很大，会被对手[illegible]。而AK的[illegible]破绽小[illegible]横移，[illegible]不错的选择。[illegible]对手[illegible]，[illegible]急躁，这时你的机会就来了。

## [illegible]下[illegible]

刚才也说了AK的几个下[illegible]破绽很大，例如[illegible]LK[illegible]、[illegible]LK这两招，一旦被防，只要对手有[illegible]，AK就上天了，在了解了这点后，我们只要适当使用，这两招还是颇有用处的。[illegible]LK+RK速度很快，平时可以配合[illegible]RK这个快速[illegible]对手。[illegible]LK有[illegible]了用

也有不错的效果，[illegible]于[illegible]LK后面没有有效的追击，所以只能视对手的起身状况给予选择。如果对手在被[illegible]LK打到后选择受身的话，那就有他好受的了，等待他的将是半血的伤害[illegible]那就是[illegible]立刻大跳RK，记住一定要大跳，这时候那个[illegible]RK[illegible]对手逆向。紧接着，对手[illegible]下就会被再[illegible]RK CH然后[illegible]，[illegible]连招[illegible]对手[illegible]，总之主动权在我们手上。

## 压制对手起身

[illegible]RK这[illegible]，虽然[illegible]地，但[illegible]对手[illegible]一下就[illegible]被砸，也就是我们通常所说的[illegible]。[illegible]击中可以用起[illegible]使用

## [illegible]LK+RK&LK[illegible]RK&LK

[illegible]，因为[illegible]对手，对于[illegible]利用下[illegible]上[illegible]对手[illegible]的了。[illegible]LK[illegible]LK也可以[illegible]，对手[illegible]状态，虽然[illegible]，不过可以在[illegible]LK后横移躲过对手的上招再进行快速反击。而且[illegible]LK也有让对手急躁的心理打击作用，当对手沉不住气想反击时就可以用[illegible]LK[illegible]RK[illegible]LK来打对手CH了。[illegible]RK[illegible]K的原理同上。

## [illegible]LK+RK&LP[illegible]RK+RP

这两招在对付LP发动为10F的对手[illegible]

微有点作用，因为9F的对手可以在防住LK+RK后立刻用LP中断你的出招，[illegible]的对手就没有这个能力了。对方如果拼，就会挨AK后面的LP或者RP，所以对付10F拳的对手，我们就多了一些进攻时候的变化，比如LK+RK一爆上之后背向[illegible]或[illegible]之后背向[illegible]RK之类的，打对手一个措手不及。

# 防守、回避与反击

## 基本反压迫

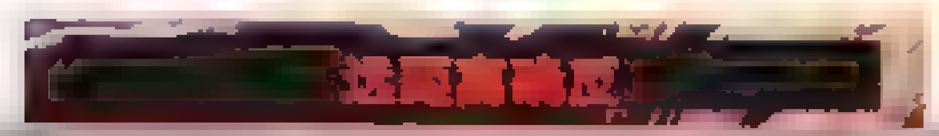
[illegible]AK[illegible]，那就是LP+RK，[illegible]在被对手[illegible]，在[illegible]LP+RK[illegible]

## 被对方快速上段技压迫时

·LP，[illegible]对手[illegible]连技。

## 返技

·LP+RP，强力上段，[illegible]拥有拳系返技效果。力度很[illegible]，很有爆发力[illegible]的缺点就是距离太短。[illegible]对手，会给对方[illegible]造成压力的。



·LK可以确反一些防御后把人推远的招，最明显的例子就是保罗的崩拳和龙王霹雳掌（简称龙霹），这里讲的龙霹是防住对手龙霹的最后一下，此时一般角色如果不是被逼到版边是无法确反的，而AK用[illegible]LK就可以做到。还有就是王椋雷的·LP+RK这招，很多角色没有确反，但AK依然可以用·LK反之。

## 其余较有用的招

·LP+RK，出招时有[illegible]躲避的动作，可以回避大部分招，缺点是上段技，实用性大减。

·RP+LK为不可防御技，可以输入指令取消，回避上段[illegible]，还可以接背向LP+RK。

·RP[illegible]，两下上段，[illegible]这招[illegible]AK的[illegible]RP[illegible]等等[illegible]

[illegible]AK[illegible]

[illegible]

继□两耕的无端失踪后，胧月也终于返回"乙女的花园"这个充满正义、勇气和爱的地方，不知道各位有没有想念本人啊。(众人皱眉、对视："这人是谁啊，跟我们很熟吗？")咳，PSP版《铁拳 暗之复苏》已经在7月上旬就推出了。而这次给大家介绍的MM正是一名精通《铁拳》的高手。由于胧月在加入□机□□个□□□□也已经跟她熟识了，所以对话□□□□□□□□□□□□大家不要怀疑本人有RPWT。(^_^)

## Part 1

千鸟：小月月，你还活着么？

做攻略熬夜烂额中的胧月：一息尚存

千鸟：有没有日文的动漫网站啊？日语老师让我们找机会多和日本人聊聊。

做攻略熬夜烂额中的胧月MK II：http://www 2ch,net/2ch html ,OTAKU论坛，什么都有的

千鸟：哦……里面有没有BL专版啊？

做攻略熬夜烂额中的胧月MK III：(黑线)不知道。(=.=)

千鸟：我找到了！刚好问下，你平时对哪些男性声优感兴趣？

爆裨的胧月：我们到底谁采访谁！

千鸟：(·V-)人生啊

## Profile

ID 千鸟

持有装备 FC、MD、DC、NGC、PS2、GBA、PSP

喜欢的游戏 "《传说》系列"、《星之海洋3》、《女神侧身像 普娜斯》、《铁拳》、《王国之心》、《女神异闻录3》(排名不分先后)

喜欢说的话：孩子，你要活着……
人生啊……
世事难预料。

## Part 2

一时将攻略抛飞的胧月：各位先允许我旁白一下，这个成天开口闭口"人生啊"、"世事难预料"、"孩子"的家伙总是老气横秋地给别人以看破红尘的错觉，其实她的真实身分是——(指)一名高中的小女孩。("真相永远只有一个！")

千鸟：高中的小女孩？人家外表很御姐的。

胧月：嗯，如果不是腐女的话你会更完美的。

千鸟：口胡！你飞天去吧！(／RK)

# Part 3

**胧月**：我知道千鸟小姐所在城市的《铁拳》水平是非常高的，而你也可以算是南京唯一一名《铁拳》的进阶级女玩家了。怎么会喜欢玩这个游戏的呢？我是说，这个看上去非常暴力的游戏

**千鸟**：进阶谈不上，我从PS2版的《铁拳5》开始玩的，到现在也就一年吧，水平还完全马吃马达（日语，"不行"的意思）呢

**胧月**：一年吗？看你的格斗视频完全不像是新手

**千鸟**：主要还是环境因素吧。记得一年前某天，经过楼下的游戏店，进去后发现一群人围个小电视。后来他们让我试试，教了我风间飞鸟的4LP和6RP，真的什么鬼用的招！不过那毕竟是第一次碰《铁拳5》，也是大家第一次认识，被糊弄也是正常的。（T T）

**胧月**：后来应该就熟识了吧。

**千鸟**：嗯，因为附近很少认识游戏历史比较长的，所以老是跑过去和他们吹牛。那时他们也天天打，我也被拉着打，那个叫被虐啊！各位有格斗经验的人都能想象，一个刚碰格斗几天的菜鸟给虐的景象……

**胧月**：他们有没有因为你是女生所以特别照顾？

**千鸟**：照顾个头，都是往死里打

**胧月**：真禽兽。

**千鸟**：半年之后我就去了街机厅了，在那里一个月学到了之前半年都学不来的东西，后来就这样打着打着，我开始觉得自己的水平卡住了。然后，某天中午，我和"蜥魔"打的时候，突然间——我会拆投了

**胧月**：目押拆投？

**千鸟**：就是看对方的手拆啊，突然就会了，很郁闷

**胧月**：成功率如何呢

**千鸟**：这要看状态，我拆不了投的原因有：脑子打到一半神游去了；对手太强我紧张；还有就是手慢；要么就是看到了按错了。当然以上全是废话。（笑）

**胧月**：嗯，那好，关于《铁拳》的部分我们先说这么多，不然会被策首CUT掉D

**千鸟**：那我们说BL！

**胧月**：飞天去吧！（3RP）

# Part 4

**千鸟**：不好玩，真不好玩。

**冷场的胧月**：以前采访的几个要么是小编，要么是小编夫人，要么……这是第一次采访民女，真伤脑筋

**千鸟**：人家的铁拳事迹还不够写一页？

**胧月**：可惜……对《铁拳》和……这个项目特有兴趣的……其他方面……可……。

**千鸟**：……我很喜欢《……》……时……的时候……日语也……基础了……剧情大体可以明白，也从这款游戏里迷上了几位声优，我神经似的用了三百多个小时看了11次的剧情……真是……啊！现在最期待的游戏是PSP版的《……传说2》

**胧月**："《传说》系列"我最喜欢《仙乐》，可惜不够精。

**千鸟**：《传说》还是2D最高、最高啊！

**胧月**：飞天去吧！（WS RP）

《马里奥赛车DS》(以下简称为《马车》)是一款老少皆宜的赛车游戏，想必早已经征服了一大批的玩家，就连本饼干甚至不懂游戏机的女友都对这款游戏爱不释手。其游戏性之高可见一斑。最近in论坛的"超级玩家"专贴中正在进行赛车类游戏的挑战项目，于是就想请到了一位"比较占优"的《马车》爱好者。

# 《马里奥赛车DS》"RAINBOW ROAD"赛道最速挑战！

超级玩家：JIDE
现任UP_TEAM攻略组成员
拥有掌机：NDS。
经常出没于LU论坛的NDS区和业界区。个人擅长的游戏类型是除ACT和FTG外都比较拿手。

(RAINBOW ROAD)
NDS

**软饼干**：大家好，这次是"本饼"超级玩家的JIDE。请问JIDE为什么会想到要挑战《马车》呢？

**JIDE**：大家好！为什么挑战《马车》……可能是GBA上的那些赛道给我的打击太大了吧？

**软饼干**：呵呵，挺谦虚的嘛。不过既然……版主推荐的，那么就先问个传统的问题吧……觉得达人的标准是什么呢？

**JIDE**：标准的话……首先是要对自己喜欢的游戏相当了解……第一，对游戏中的设定达到熟透的程度。第二，……

**软饼干**：看来DE是个完美主义者啊！

**JIDE**：我很想成为那样的人，可是我的水平不是很高。

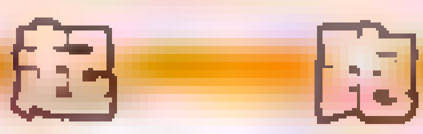
**软饼干**：又开始谦虚了不是……的《马车》水平我见过……比达人专业户bobxu还高一点。那现在就请你进行一下的挑战项目吧！

各位好！首先很感谢《掌机王SP》给我一次上场……不是小干的机会……谢天谢地，闲门切入正题。

要想在《马车》中获得好成绩什么最关键的是什么？技术？对，是技术才怪……在《马车》的世界里，"运气"永远是第一位的。就好像在游戏中，你一直顺地开着车，而且目前处于第一位，眼看终点线就在下个弯道，而第二位离你还有十多个车身的距离。一般人的心情是"气定神闲"吧？但是，如果(这个如果在概率中可以达到35%以上)有蓝龟壳飞过来怎么办？有闪电劈下来怎么办？第二位有人有红龟壳怎么办？如果有人认为一个蓝龟壳不算什么，那么估计那人离失败不远了。人与人对战的情况下(Wi……除外，因为没有车重的限制)，对于

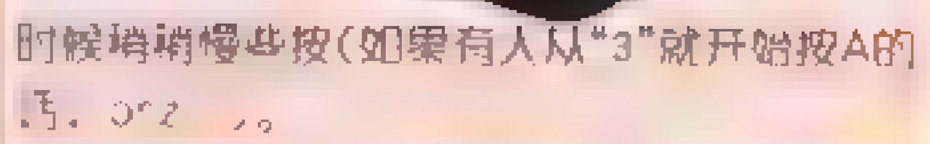
第二位的玩家有很大机会把第一位给超越，比如撞下山崖，被钓上来后，你可能已经处在第四位了，或者更糟……在经历一次类似“死在终点线上”的玩家也许会郁闷。好吧，现在我这里有份记录，JADE“死在终点线上”的次数估计在125次左右……不知道有没有人可以打破这个记录呢？所以说啊，才经历5、6次的人没有资格去郁闷的……要知道这世界上还有个叫JADE的倒霉蛋

那么说来我们是不是可以完全放弃“技术”呢？相信Q在140以上的人的回答都是否定的。《马车》的技术体现在哪里？我大致把它分为4大类：起跑、飘移、过弯和心态。



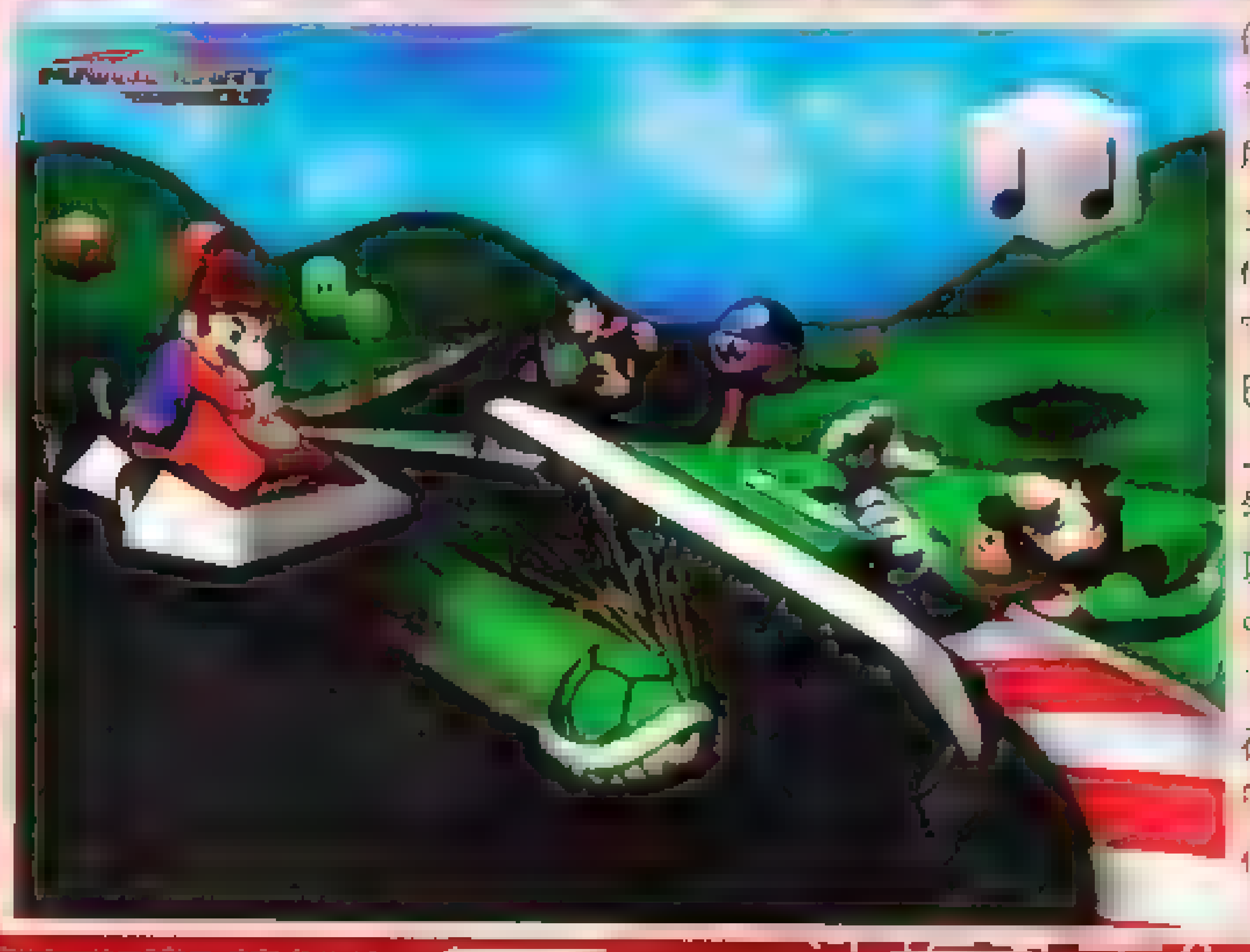
## 起跑

也就是大家常说的“超级启动”，以前也提到过，而“超级启动”在《马车》中又分“普通超级启动”（普超）和“完美超级启动”（完超）。“普超”和“完超”的加速距离是不同的，这也是有很多玩家抱怨的“超级启动”时快时慢的原因。要达到“完超”，就要求玩家对自己赛车的加速要十分熟悉，因为每辆赛车的“完超”时间点不相同，有的需要在数字“2”变大后按，有的要在“2”快消失才按……其实“完超”和“爆缸”只是一瞬间决定的，也就是说，在练习“完超”时很容易产生“爆缸”的现象，出现这种情况时，玩家应该记住刚才按A的时间点，然后在第二次练习的时候稍稍慢些按（如果有人从“3”就开始按A的话，ORZ……）。



## 飘移

这其实是个总称，如果要把《马车》中所遇到的情况全写下来的话，至少会有“普通飘移”、“直线飘移”（直飘）、“单向连续飘移”，和“S弯道连续飘移”等。飘移其实并不难，在达到一定速度后，按住“R”键，跳后一直不要松开R，方向键左右来回按，按……一般按3次是蓝色的火焰，两次就是红色的火焰，这就是成功的信号。而“直飘”则是一种相对较大难度的做法，也就是在直线赛道上进行飘移加速方法，虽然看上去是直线但是来回走的。但是，“直飘”所产生的效果还是十分可观的，所以这个技巧在竞速模式中被广泛使用，当然你也可以把它拿来耍宝，最好的地点就是库巴城堡中的那个滚桶上……JADE在上面很熟练地使用“直飘”成功，但是成功概率小了点，只有13%左右。




“单向连续飘移”就是指在过一个弧度很大的弯时，进行连续飘移，其作用是产生更大的加速

度。"S弯道连续飘移"指的是在过一个"S型"弯时，进行双重双向飘移，其要求是在飘出第一个弯的同时进行第二个弯的飘移，这样往往比断开两次的飘移更快，更具有观赏性。

##

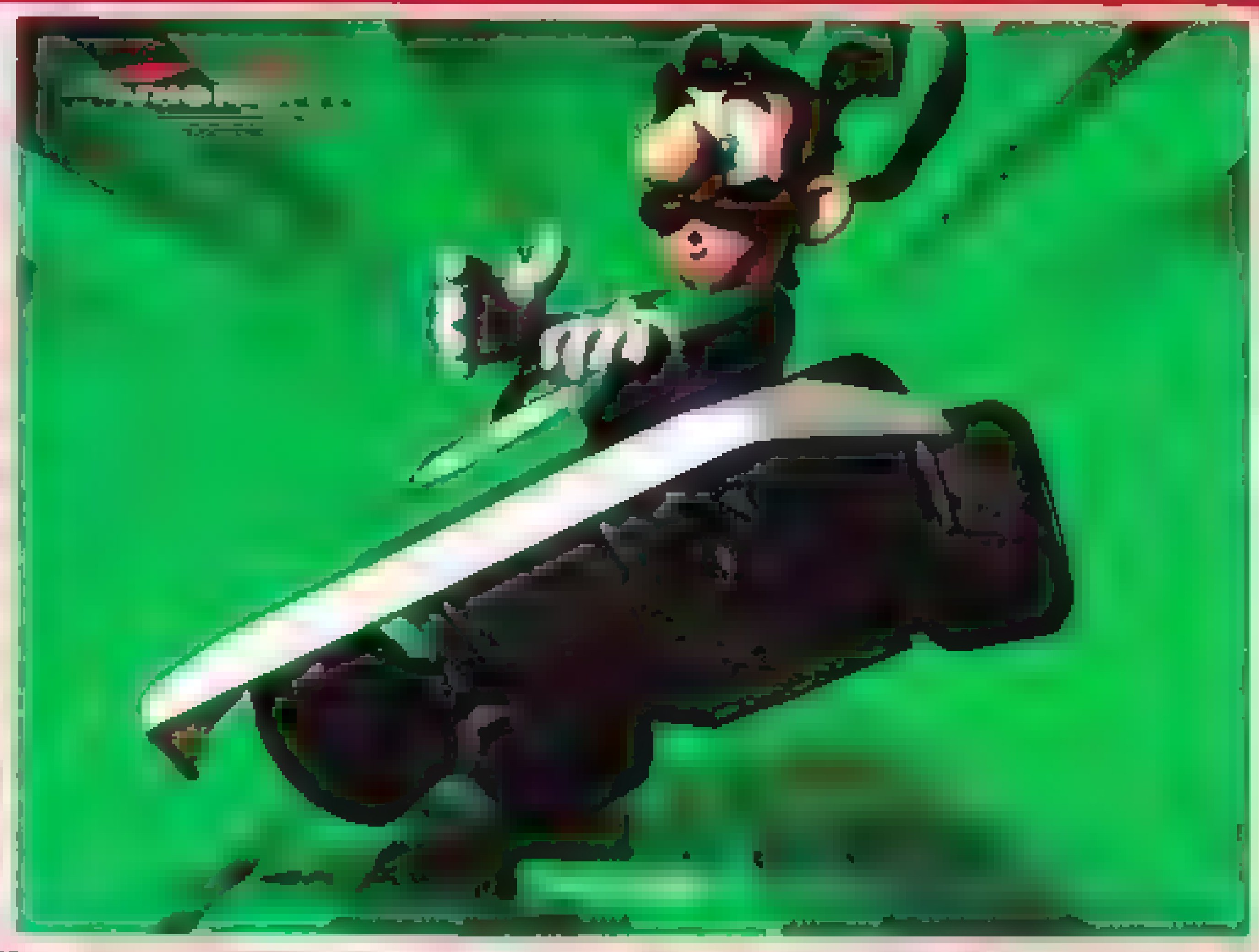
漂移是为过弯而存在的。众所周知，走内弯永远比走大圈快，而这就是要配合飘移来完成。只有这样才是完美无缺的过弯。这个没什么太多的讲究，最重要的还是看你对赛道的熟悉程度。比如何时过弯，何时出弯，如何正确地使用近道，下个弯道的入口是在左边还是右边……[illegible]一个字：练！

## 心态

不管是[illegible]，还是[illegible]，[illegible]都是不[illegible]的环节。即使比赛已经进行[illegible]圈，玩家仍处在[illegible]的[illegible]，如果此时放弃或是泄气，那是[illegible]行为。在《马车》的世界里，[illegible]"[illegible]"存在，[illegible]。

就以《马车》历代的压轴赛道——RAINBOW ROAD（彩虹赛道）来说，[illegible]的，使用"[illegible]超"，紧接着[illegible]，在第[illegible]时[illegible]车子[illegible]。[illegible]广[illegible]，[illegible]上进行，在[illegible]的行驶情况下，[illegible]下降[illegible]速的灵魂，接着开始飘移进[illegible]左边的白线，然后进入螺旋上升[illegible]的第一个[illegible]点，受离心力的影响，进入第[illegible]第[illegible]个加速点不是什么很大的[illegible]在这里[illegible]不要把飘移键松开，方向键适时地向左按去，在出了第四加速点之后，要果断地放开飘移键，过慢或过快松开可能会导致车子飞出赛道或撞上栏杆。从螺旋之环出来后，紧接着是一段下坡赛道，这里推荐大家对车子方向进行微调，在下坡的尽头是一段很长的加速道，各位玩家在这里可以放开A键，稍稍放松下紧张的右手。在这里行驶时最好靠右[illegible]，[illegible]不要撞着栏杆，[illegible]不仅[illegible]，[illegible]还会飞[illegible]了[illegible]。[illegible][illegible]上[illegible]千万不[illegible]。在[illegible]加速道后，仍然有[illegible]用道具，[illegible]直上[illegible]消失的[illegible]，按下"[illegible]"或"[illegible]"键[illegible]口气冲上[illegible]。大家[illegible]第[illegible]飘移[illegible]。在车[illegible]键，[illegible]右[illegible]，[illegible]

左偏些。



从断层上掉落之后，一条迷你型"S型"赛道出现在你眼前。各位请不要急着进行"S弯道连续飘移"。为什么？我们做个简单的分析：当我们在第一个弯进行飘移时，出弯速度没的说，一定很快，然后你会很吃惊地发现，最佳的入弯点已经在刚才的加速中错过了，也就是说在第二个弯时我们会走一个大弯，这样[illegible]无疑是捡了芝麻丢了西瓜。所以我推荐的方法是：在进入第一个[illegible]时撞上蓝色的火焰（此时不会加速，但是可以保证速度不下降），出弯之后立刻进行飘移，车头[illegible]对着赛道中央[illegible]不能放松，然后[illegible]对[illegible]的赛道，立刻进行"直飘"，方向对着右边，因为前边有加速道，而这加速道是[illegible]着摆放的，左边比右边先接触到加速道[illegible]在加速过程中，再次调整车子行进路线，这[illegible]右了。没有出加速道的时候，在[illegible]度的赛道时进行"S[illegible]连续飘移"，这个弯的特点就是第一个弯的弧度[illegible]，第二个很大，所以在第[illegible]松开飘移键[illegible]立刻进行反向的第二次飘移。注意：在第[illegible]次飘移中，如果玩家的前轮一直贴着左边，或是已经有两个轮子在赛道外边的话，就不要松开键，直至上弯。但是，要求的情况是玩家[illegible]在第二次飘移时，前轮[illegible]一个或半个车身的距离，也就是在走大弯，此时要立刻松开飘移键，进行[illegible]的"反向连续飘移"，[illegible]，不然很[illegible]撞上栏杆[illegible]第[illegible]圈就这样[illegible]了，第二、第[illegible]圈也如法炮制。

---

**软饼干** [illegible]

**JIDE** [illegible]

**软饼干** [illegible]我们的谈话吧，[illegible]平时生活中[illegible]是[illegible]个[illegible]样的人呢，[illegible]除了[illegible]游戏都有[illegible]什么呢？

**JIDE** 嗯[illegible]，[illegible]某个NDS[illegible]委托的游戏剧本（[illegible]）

**软饼干** [illegible]。[illegible]平时是喜欢一个人玩游戏呢，还是[illegible]大家聚在一起啊？

**JIDE**：当然是大家一起玩最快乐了。记得有次ROB和[illegible]都来我家（[illegible]加上[illegible]的同学），正好4人同时玩赛车，[illegible]（HIGH）

**软饼干** 原来高手都喜欢扎堆。那家里人对你玩游戏的态度如何呢？支持吗？

**JIDE** 这个这个[illegible]首先，现在家里人没人知道我的NDS是我自己的[illegible]而且在我考上大学前（[illegible]）[illegible]，[illegible]我[illegible]年的[illegible]，[illegible]也没说什么[illegible]还是[illegible]地玩下[illegible]

**软饼干** [illegible]一个"地下[illegible]者"啊[illegible]真是[illegible]出人才。那有没想过以后把游戏当做职业呢？

**JIDE** 曾经想过去当游戏编辑，可是[illegible]去学[illegible]文（日文）时，[illegible]也[illegible]英文[illegible]）之后再去学[illegible]等我过了[illegible]还要[illegible]我去[illegible]

**软饼干** [illegible]这种事情在每个人身上都会发生，和大学时的饼干差不多。有信心把梦想坚持下去吗？

**JIDE** 我一直试图做下去，哪怕机会再小。

**软饼干** 那衷心希望你能成功。最后还想对《掌机王SP》的读者们说些什么呢？

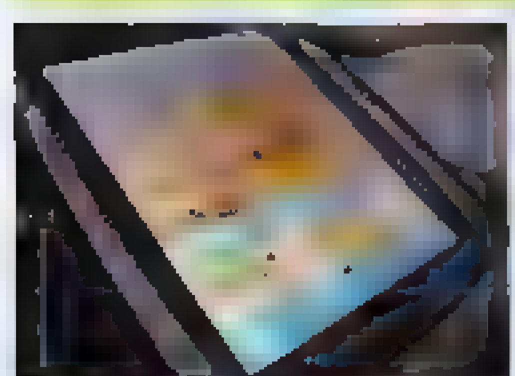
**JIDE** 最后想说[illegible]BBS上的JIDE真的不是水王[illegible]，祝各位游戏学习事业全不误，谢谢！

**软饼干** 感谢JIDE的精彩讲解，再见！

文 小豆子 编 LIKY

世界杯已经落幕有一阵子了，但媒体上相关的讨论并没有停下来，央视著名解说员黄健翔所引发的"解说门"事件成为大家关注的焦点。有好事者更将其的[illegible]片段制作成手机铃声和彩铃广为传播，很是有趣[illegible]。下面一起看看本期的精彩内容

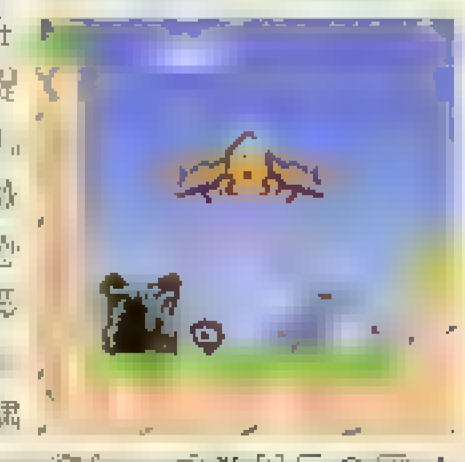
## 还SP市场清白之身



[illegible]

## 热辣新闻

### 岩浆数码推出两款免费手机游戏

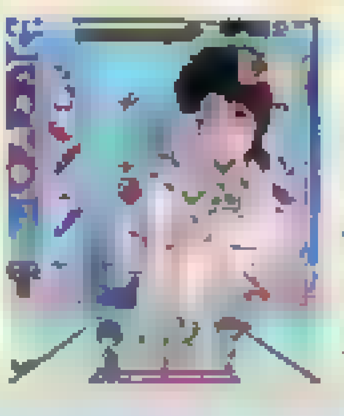


[illegible]

### 游戏随你下，大奖任你拿

[illegible] www.greatesof[illegible]

### 两款超级女声游戏新出炉

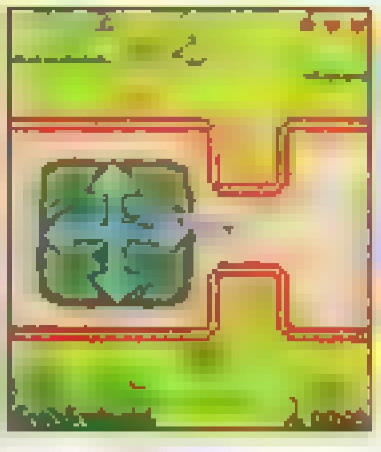
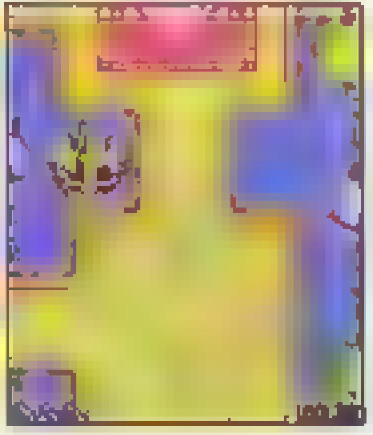


[illegible]

# 热辣手机游戏快报

## 光棍闯关

| | |
|---|---|
| 厂商 | 掌中米格 | 类型 | PUZ |
| 适用手机 | 诺基亚S40 S60系列手机 摩托罗拉V180 V600 V878 NEC N800 N810 三星E106等 | | |
| 优点 | 吸收了GBA原版的精髓 | | |
| 缺点 | 背景音乐一般 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★★★☆ | | |

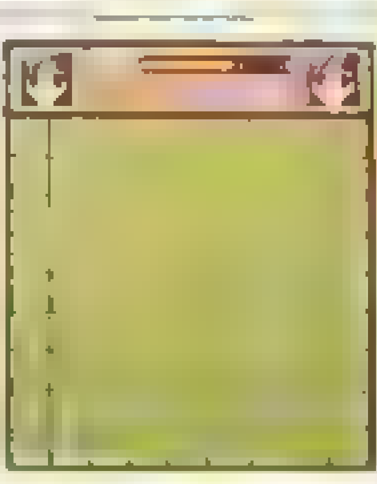
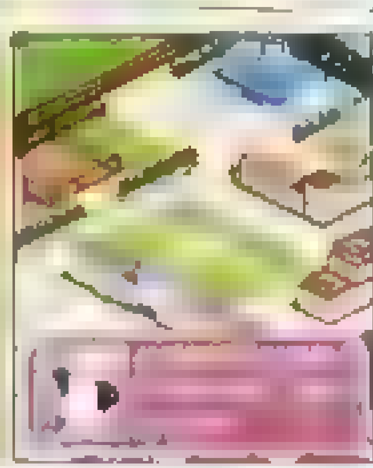
厂商网站：http://www mig com cn

下载方式 移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→益智类

[illegible]

## 同级生

| | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商 | 精讯天地 | 类型 | PUZ |
| 适用手机 | 诺基亚S60系列手机 摩托罗拉[illegible] V3 索爱K750C W700C W800C等 | | |
| 优点 | 趣味性十足的游戏 | | |
| 缺点 | RPG要素过少 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★★☆☆ | | |

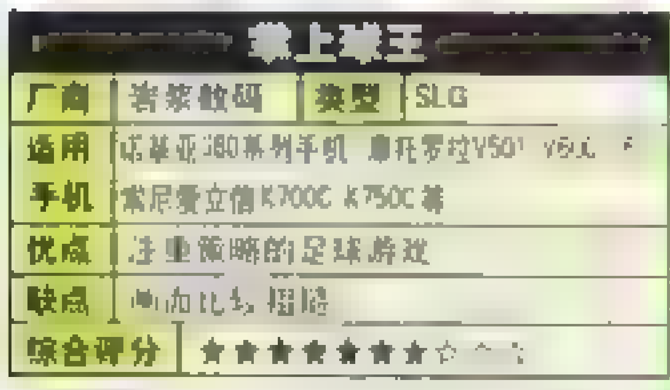



厂商网站：http://www easyhappy.com

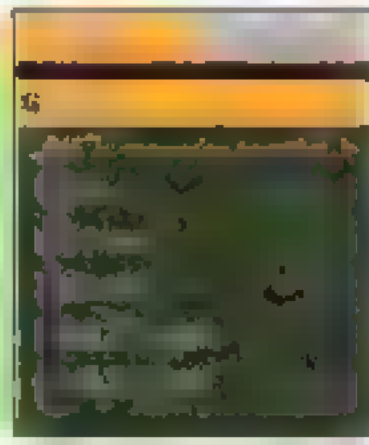
下载方式 移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→益智类

[illegible]

## 掌上球王



| | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商 | 若探数码 | 类型 | SLG |
| 适用手机 | 诺基亚S60系列手机 摩托罗拉V501 V6[illegible] 索尼爱立信K700C K750C等 | | |
| 优点 | 注重策略的足球游戏 | | |
| 缺点 | [illegible] | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★☆☆☆ | | |



厂商网站：http://www.magma-land com

下载方式：移动手机发送短信"掌上球王"到996641免费下载体验版

[illegible]

## 机甲危机

| | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商 | 索乐软件 | 类型 | ACT |
| 适用手机 | 诺基亚S40 S60系列手机 摩托罗拉C381 C650 E398 L7 V220 V500 V80等 | | |
| 优点 | 背景层次感强，色彩丰富 | | |
| 缺点 | 流程太短 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★★☆☆ | | |

厂商网站：http://www socogame com

下载方式：移动用户发送短信"JJWJ"到666680下载

[illegible]

# 掌门人

进入7月，天气开始在王地发威起来，晴天时太阳晒得人睁不开眼[illegible]天色一阴，倾盆大雨立刻下起来[illegible]成也好、看书也好，盛夏中[illegible]们本辑的“掌门人”

## 小编故事

一天早上，忽然下起了大暴雨。走在路上没有任何准备的雷伊顷刻间便被淋成了落汤鸡。雷伊便抱头狂奔向公司。路上见马修撑着伞正慢悠悠走着。虽然打伞，但除了头肩也都湿透了

雷伊：雨下这么大，你怎么还走这么慢？

马修：走快走慢雨都是一样的大嘛

雷伊：可是你都湿透了。

马修：已经湿透了，就更没必要躲雨了

雷伊：[illegible]

马修：已经[illegible]到了，[illegible]有什么好[illegible]

各位编辑大哥们、胧月，你们好，我是一个还没有新主机的玩家，平时最先看的就是掌门人栏目，相信和我一样没有主机的人也都更注重掌门人这些介绍游戏以外的栏目吧。再过[illegible]个月，我也就能买到属于自己的NDSL了，但是最近却越怀旧起来，希望你们能做个怀旧题材的专题企划，照顾照顾我们这些老玩家们。

南京 燃烧的眼镜

**马修：**先谢谢你对《掌机王SP》的支持和肯定，也恭喜你即将拥有自己的新主机。和你一样，好多人在新的即将到来之时，往往会加倍地怀念以往的。

**胧月：**为什么要把我单独提一下呢？

NDS买了已经有段日子了。话说当初第一时间入手《任天狗》的时候，我本着"没玩过任狗，还没见过狗跑"的宗旨开始了"养狗生涯"。进去后发现训练狗的动作靠口令的，感到一般的口令没啥新意，便用宿舍里的人的名字作为狗动作的指令。"陆×，陆×……"陆×从厕所冲出来，问："赶着投胎啊？叫我干什么！""没啥没啥……"晚上，宿舍沉浸在一片游戏的狂潮中。"陆×！潘××！郭×！叶××！"只见他们迅速地把电脑显示器关了，都回过头来问："纪检部的来了？""没，我在试狗能不能蹲下然后跳起转体180度后再来个托马斯回旋。"据野史记载，当时宿舍血光一片，惨叫之声不绝于耳……事后，舍长老大找我进行深刻的思想教育，我说为了避免悲剧的再次发生和构建和谐的环境，把你的那个什么狗删了吧……

北京 王楠

还真是恶搞啊……等下去找个人试试！（坏笑）

**马修**：有意思，《任天狗》刚出时，小编们也经常拿别人的名字开涮。

第一次给你们写信，我有话要对紫枫说（好别扭）。我自从1998年上网从来就一直用紫枫这个名字，没想到众小编中居然和我有同样名字的，我太兴奋了。我是个老游迷了，什么游戏都能很快上手，说到目前玩时间长的游戏，大概也就是《MHP》了，1130个小时了。在42辑中看到有人脚踢大怪鸟，这个我们早试过了，我还用脚踢断过火龙尾。在这里想指出他的错误，无论穿什么装备，拿什么武器，Kick的功夫都不变！小编里我最喜欢胧月了，让我想到了《MHP》的龙X－龙火，嘿嘿。另外，紫枫，为了你，我改名了，现在叫做"紫枫KING"，成王了，不跟你争，伤心啊，用了这么多年的名字成盗版的了！

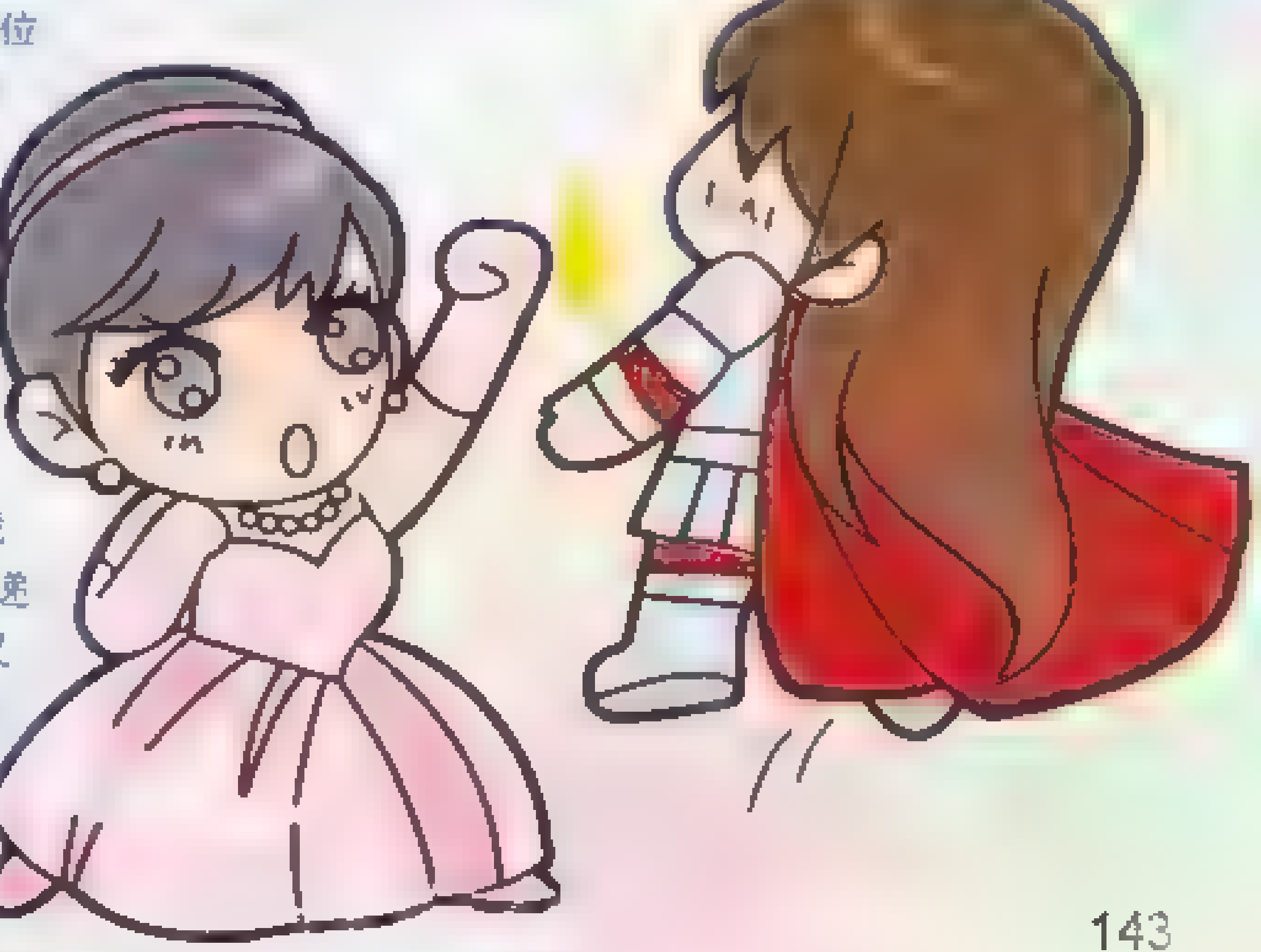
合肥 紫枫.KING

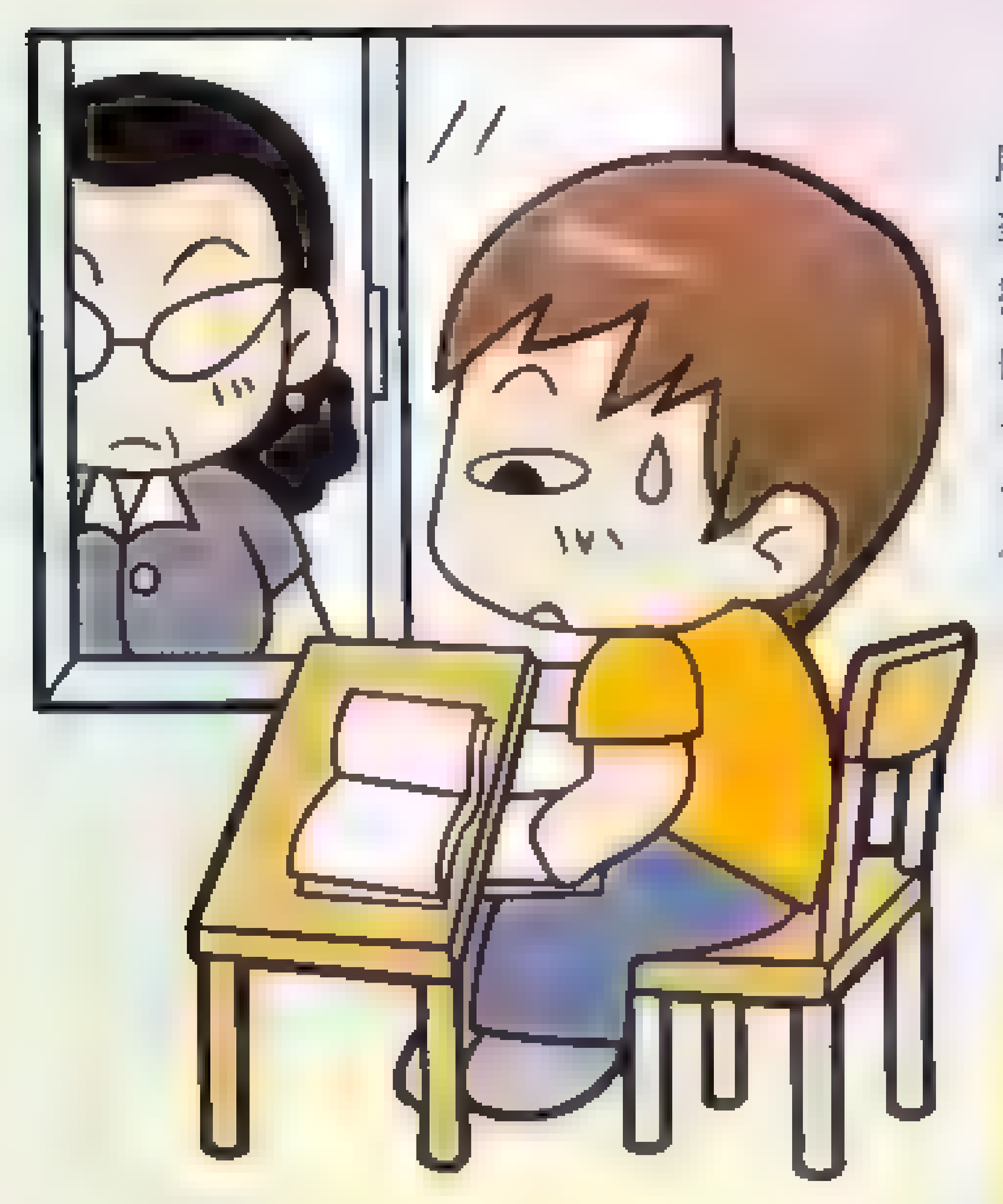
**海文**：看了你"治学严谨"的态度，首先赞一个。为此海文还专门请教了编辑部里的《MHP》达人胧月，不过这种脚踢火龙尾的行为，强烈要求寄段视频过来给我们大家开开眼。至于和我们紫枫大人同名的问题，我这就去帮你问问，看他愿不愿意改名……另外信中的一个字被海文"X"掉了，主希望各位来信的读者能够将文字写得尽量规范一些。

**马修**：恭喜这位合肥玩友加冕称王，呵呵。重名嘛，本身就是人类社会的共同问题，不必太在意啦。像"马修"这个名字的重名率就极高，连"MASH"开头的信箱都被其他部门的同事抢注了……

# 小编故事 冷笑话

《铁拳 暗之复苏》发售后，关于《铁拳》的种种话题又多了起来，而胧月更是趁此机会拉拢边缘玩家。两位美编MM中，一个原本就玩《铁拳5》，不必胧月多费口舌，每天中午休息时打得不亦乐乎；另一位则对此始终没有兴趣，胧月便开始游说："买PSP吧。"美编MM："干嘛？打《LOCOROCO》吗？""什么呀，打《铁拳》。"美编MM："我下手很重的。"胧月当即将PSP递给该MM，美编MM看看PSP，又看看胧月："不用PSP，我直接用拳头就把你打飞。"胧月一脸窘相地说："真是冷笑话，奥黛丽·赫本要是还在世，我就去找奥黛丽·赫本打《铁拳》了……"此话一出，办公室内众人几乎不约而同感觉到一阵寒意，离空调最近的紫枫更是将空调调高了三度。





利用上课堂时间看《掌机王SP》实在是件胆战心惊的事情。因为以防老师莫名其妙地出现在正在埋头看书的我旁边，于是我会时不时抬头张望讲台上还是不是有老师坐着，而此时的其他同学们却都在埋头学习。身在教室里的老师可防，[illegible]难防，[illegible]何时会出现在窗边（我临窗而坐），所以时常心惊胆颤。同学们被老师没收课外书是时有发生的事，幸好没落在我头上……

广东佛山 伍志文

**雷伊：** 课堂上看与学习无关的书可不是一个好现象，不仅不能安心地看爽手中的书，更重要的是无法保证课堂学习质量。不过话虽这么说，雷伊在中学时被没收的书也不在少数……所以，就算是为了不浪费书钱，也要改掉上课看闲书的坏毛病啊。（寒）

几百年前，有一个人叫做铭风，他为了[illegible]自由，到了波涛汹涌的大海上[illegible]险。不料天有不测风云，一场突如其来的暴风[illegible]将铭风带到了一个荒岛。从此铭风在这个荒岛[illegible]一台PSP生活了十几年。后来，有一群野人在岛上开饭，铭风救了一个将要被吃掉的野人，名曰雷伊。铭风从此不再孤单，因为有人和他联机了。于是两人相依为命又生活了几年。直到一天，来了一艘[illegible]P号[illegible]KY被一伙叛乱水手劫了（为什么LUKY[illegible]，因为他脖子上挂着[illegible]自己翻看书中[illegible]），铭风雷伊挺身而出，救出了船长和一些水手。之后他们联手击败了[illegible]叛乱水手，夺回"SP"号，成功[illegible]国，此事轰动全国，铭风被国王软饼干接见。之后报社编辑找他出了一本叫"SP号"的书，某游戏公司社长岩田角文派工作小组[illegible]了《迷失蔚蓝》这个红极一时的游戏。铭风从此衣食无忧，过上了幸福快乐的生活

杭州 雷宇

**铭风：** 他说风雨中，这点痛算什么，擦干泪不要问，为什么……

**海文：** 《鲁宾逊漂流记》、《加勒比海盗》、《迷失蔚蓝》、《掌机王SP》……果然是与众不同的大手笔！

**马修：** 蛮有意思的，不过叛乱的偏偏是我这个老实人哦……

我们学校宿舍10点[illegible]熄灯，因此只有NDS L的我成为了[illegible]级，其他舍友都只有手机[illegible]学校开始[illegible]出去玩的学生[illegible]进行一次[illegible]有不少[illegible]中[illegible]入手[illegible]人ZX[illegible]不料教[illegible]部队突然袭来[illegible]到[illegible]的NDS L，正巧我[illegible]播放[illegible]动画的地方[illegible]此乃[illegible]MP4，MP4不算非法[illegible]老师们看了看也便走了[illegible]不开灯[illegible]还是太[illegible]把动画做这么长……

[illegible]

**[illegible]：** 要是碰到个识货的老师就得哭了。

**马修：** MP4合法，游戏机非法……有时觉得人类的思维还是蛮奇妙的，呵呵。

经过数月对《掌机王SP》的研究，我发现你们那里还蛮多"控"的。请问你们那里除了胧月这个御姐控外，还有什么控呢？

广东韶关 鲤鱼

**胧月：** 不是吧，仅仅提过一两次都被记住了。其他那些个"某人们"经常表露出来的"战争控"、"宠物控"、"大家爱控"你反而没有记住，真罪过。

那天约定和Y君去公园联“马车”，去得太早，所以自己先玩NDSL起来，玩了一会，两个小孩走过。

小孩A：嗯？那个大哥哥拿的是啥学习机？

小孩B：看起来像诺亚洲！

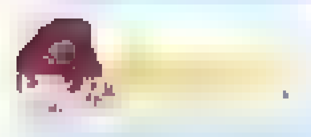
小孩A：不是吧，好象是那个外国人大山推荐的什么“好记性”。

小孩B：是“好记星”吧？

我的心这时就像被泰森的左拳击中一样……又过了会，一大爷和大妈走过，大爷小声对大妈说：“老伴，那小伙子拿着闺女的化妆盒在那里傻笑好一会了。”我的心这时就像被几十头大象踩过一样……

广西 阿神

马修：从阿神玩友的来信看，和NDSL外形相似的学习机还蛮多的



实在是无语了。(—-—)

当我看完《掌机王SP》对《MHF》的介绍后，只能对Capcom说一个字“贱”！相当贱！为什么美版内置网上任务，而日版却没有？我的日版已经玩了快两个月了，很想玩网上的任务啊！

山东济南 洪曙旭

胧月：其实无论美版还是日版，那些所谓的“网络下载任务”都是内置在UMD里的。不同只是开启方法——日版需要连接官方服务器，而美版则是通过单机游戏即可开启。个人也觉得《MHF》更加体贴玩家一点，毕竟是两者里较后出的版本。

凌晓雨作为《铁拳》里面最小，同时也是最萌的萝莉，我第一眼看到就喜欢上了，真是口胡（可爱）之意，啊，相比风间飞鸟就没什么萌點了，所以我觉得风间仁最终一定会选择凌晓雨的

[illegible] LongMA

胧月：其实在《铁拳》里，凌晓雨绝对不是年纪最小的萝莉，就是风间飞鸟，也比晓雨年幼。而真要说《铁拳》里最小最萌的萝莉，熊猫应该才是名副其实的。(笑)

# 《[illegible]》[illegible]愚人节版

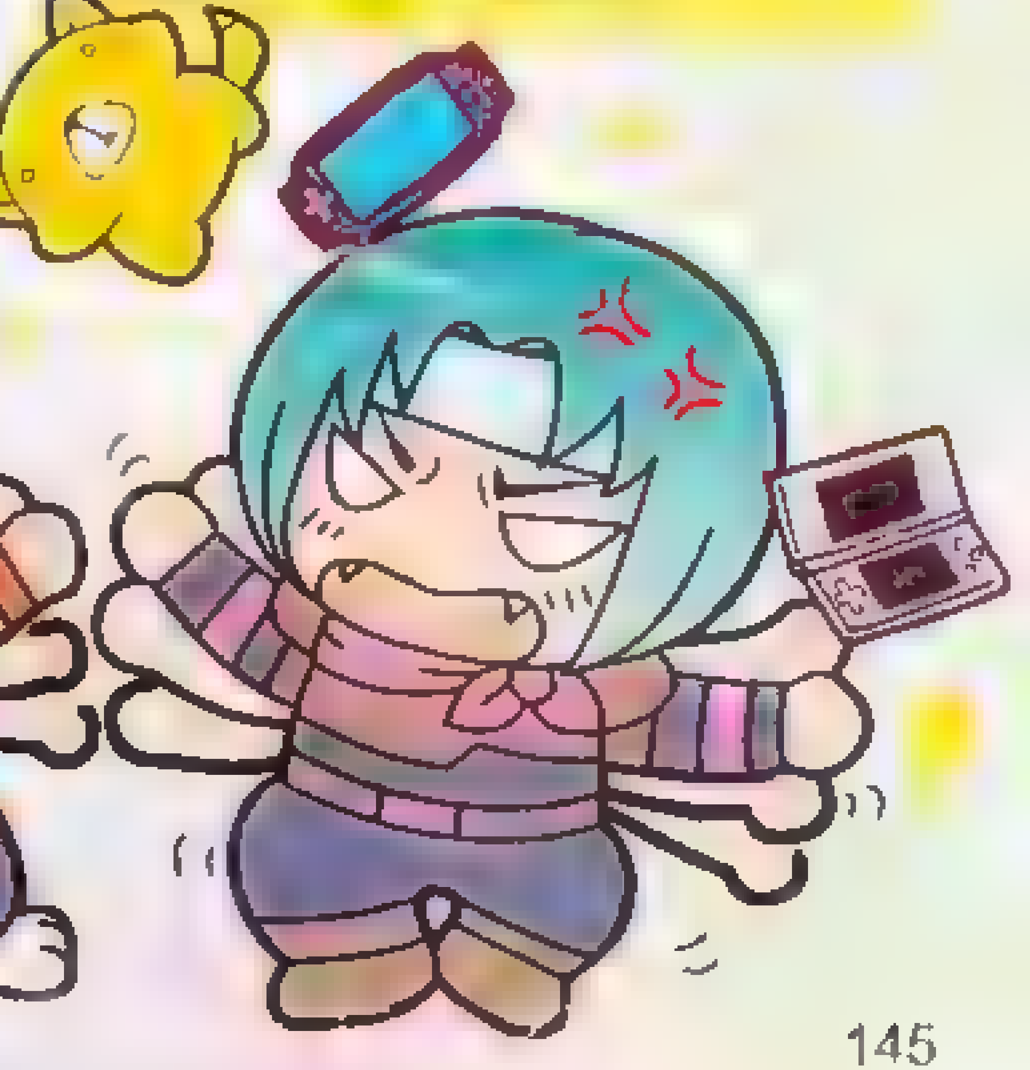
经BOSS和众小编研究讨论决定，《掌机王SP》将于2016年4月1日进行全面改革，售价由原本的8.8降低至0.88元，页数从原本的190多页增加到380多页，赠品变为蓝光光碟，同时抽奖的奖品也大大增多，有“PSP4”和“NDSL3”等多部最新主机。

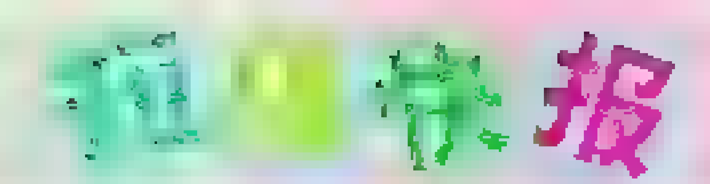
一时间杂志大卖脱销，各位小编早就忙不过来了，其中马修还误将一台即将寄给玩友的“PSP4”当成砖头扔向雷伊，一时间编辑们展开混战，纷纷拿出掌机等物应战，期间还不小心将380多页的《掌机王SP》砸到BOSS，BOSS昏倒前的最后指示就是将众人的掌机充公，作为下辑奖品！

姜寒冬

马修：记得以前也有读者预想过几十年后的小编和《掌机王SP》，看来大家想象力都很丰富哦

雷伊：其实我和马修是非常团结的。不过30年后已经年迈的BOSS能否挨得了这380页《掌机王SP》的一击，还真是难说……





参与方法：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605、联通用户发送到8002605。

请问马修大哥，42辑《购机指南》封面的MM是你找的吗？好靓啊

131XXXX3329

呵呵，封面……[illegible]

IDSL能玩D版的GBA游戏吗？

136XXXX1358

[illegible]

我有个朋友在深圳，他说那里有卖NDS的D版卡！请问这种D版卡可以玩吗？

139XXXX7659

可以玩，但是……[illegible]

我想问下什么是行货什么是水货？先谢了

136XXXX8497

[illegible]……产品，如中国大陆市场上的日版、美版、港版NDSL都为水货……[illegible]

小编，iDS能否使用M3 SD Pro运行NDS游戏？可以给我推荐一些振奋人心的NDS音乐游戏吗？先在这谢谢啦！

138XXXX7324

可以，[illegible]

我的NDS卖了1060，是否合算啊？

134XXXX5487

[illegible]

请问NDS是否可以用引导卡不刷机玩烧录？

135XXXX2568

当然可以了，[illegible]

邮购的书还有赠品么？现在断货的那几辑还有机会补上么？我很想把以前没买到的几辑给补完啊。

134XXXX1500

[illegible]

上次问的《恶魔城 血族夜曲》怎样邮购？邮购地址是哪里？邮编是多少？我应该汇款到哪里？大概汇多少钱？请马修大哥再帮个忙，写具体点，多谢！

130XXXX8360

[illegible]《恶魔城 血族夜曲》的[illegible]28元（定价免邮费）就可以了

请问各位小编，怎样能不用邮购的方式买到NDS专辑呢？请务必告诉我，谢谢啦！

139XXXX3878

[illegible]

真·三国无双[illegible]可以用PSP 2.5版玩吗？有的话哪里有卖

137XXXX5180

[illegible]

GBA SP还会出新游戏吗？GBA SP加多少钱可以换一台NDS？

134XXXX7547

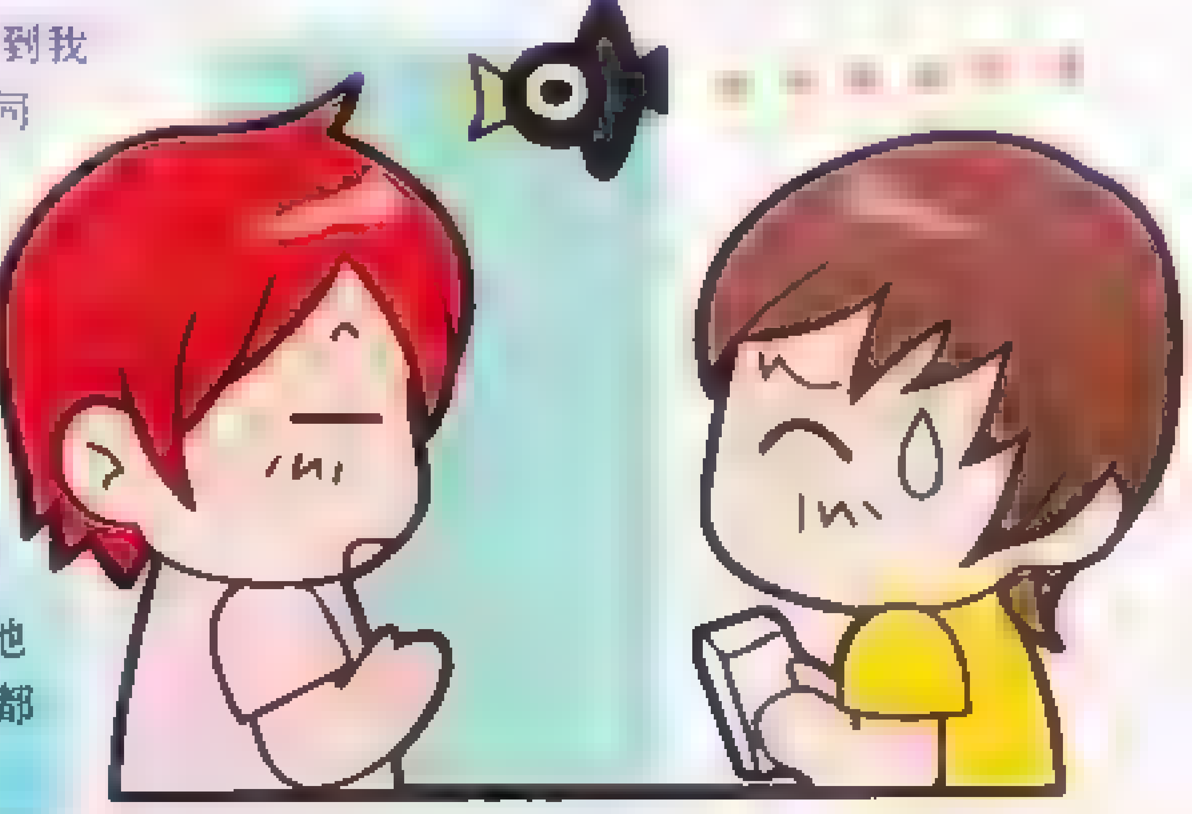
[illegible]支持者。现在GBA SP和NDS的差价大约400左右，不过去店里换的话，具体补多少差价[illegible]

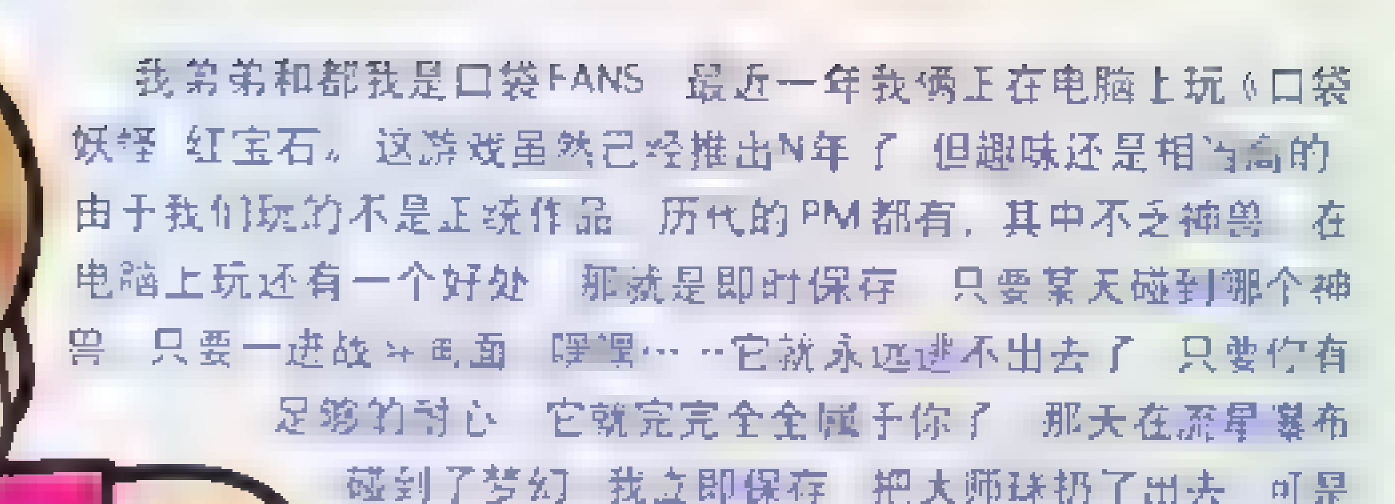
某日，我把新买的iDS和《恶魔城》带到我同学家里，准备和他一起分享。一开门我同学就说：“你带着饭盒到我家来干吗？你当我家是食堂啊！”我顿时晕倒……

上海 [illegible]

马修：从读者来信统计看，NDS、iDS是被大家拿来恶搞得最多的主机，还好卖得很火，不然可真就什么也不是啦了

你同学也真是，带饭盒来吃饭还这么多话，马修他们来我家吃饭可都是空手来的呢。





我弟弟和我都是口袋FANS，最近一年我俩正在电脑上玩《口袋妖怪 红宝石》，这游戏虽然已经推出N年了，但趣味还是相当高的。由于我们玩的不是正统作品，历代的PM都有，其中不乏神兽。在电脑上玩还有一个好处，那就是即时保存。只要某天碰到哪个神兽，只要一进战斗画面，嘿嘿……它就永远逃不出去了，只要你有足够的耐心，它就完完全全属于你了。那天在流星瀑布碰到了梦幻，我立即保存，把大师球扔了出去，可是觉得太浪费，就马上读档到刚撞见梦幻时的画面，它只有5级，被我一个普通球就搞定了。

浙江 张辰虹

**马修：**你玩的应该是386版吧？也恭喜你抓到了梦幻，这个小家伙可是当年无数《金·银》版玩家的遗憾。梦幻很强的，好好培养吧。

## 《掌机王 SP》邮购信息

[illegible]

**邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编 730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细、字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。**

**电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。**

## 继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

**平信及Email地址：请参看邮购信息。**

**短信：编辑短信"JCPK+你想说的话"，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。**

**论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs） 在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的"《掌机王 SP》最新动态"帖子里的"意见收集帖"中提出。**

## 《掌机王 SP》征稿启事

[illegible]

**投稿要求：**

[illegible]

**平信及Email投稿地址请参见邮购信息。**

**来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。**

本辑恰逢盛夏，众游戏厂商也为大家准备了丰盛的精神食粮。而作为掌机玩家主力的学生朋友们这个时候也应该是最HAPPY的时候，能在家[illegible]在床上[illegible]看[illegible]气[illegible]有[illegible]在[illegible]玩[illegible]我[illegible]为了我[illegible]机[illegible]的[illegible]道[illegible]也正[illegible]面的[illegible]为我们掌机玩家度身定制的，各种资讯一应[illegible]欢迎大家前往参观！

## 买机小算盘
## 大家平时玩游戏的投资大吗？

我自己觉得吧，玩游戏投资还好，但是还是觉得钱紧得很 昨天刚看到一台NGPC超薄彩色机九成新开价100元。当时准备买，被同学劝住 现在想起来还是要感谢他的 买东西千万不能冲动啊。我这位同学特别喜欢NDS，每次都玩我的，但自己一直不敢买，一直处在犹豫状态，怕买回来后[illegible] 毕竟我们上班族挣钱也不容易 我知道他私房钱够买两台掌华版PSP了，但他还是忍着没买，等模拟器出来。从这点上我还是蛮佩服他的

欧阳贝贝

## PSP的巨大魅力
## 玩游戏到了废寝忘[illegible]

隔壁班某同学在宿舍厕所中打《怪物猎人P》，许久不出。最后终于被其它人赶出。然后他又坐在书桌前继续奋斗。

忽然，宿舍里其他人觉得宿舍里有股异味，就问那打机的："喂，你擦干净没啊？"

打机的答道："啊？我光顾着打机，穿了裤子就出来了。"

玩游戏不是坏事……但是请勿废寝忘食，更不要忘掉其它不该忘掉的

后来此君被他的舍友们禁止打机一周。

黑衣蒙面人

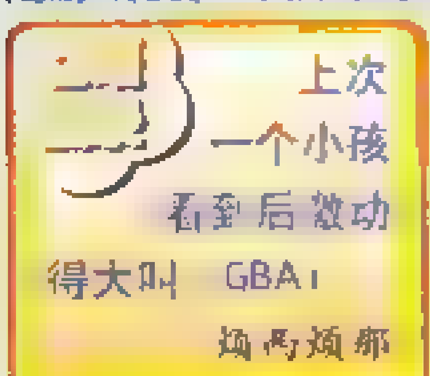
> 还好吧 不是PSP有魅力 是他太着迷游戏
>
> [illegible]

## 今天遇到的事让我晕倒

今天和同学在KFC联机《MHP》，坐在一个很舒服的沙发上。我们正玩得高兴，突然一个警察过来对我和我同学说："手机别那么招摇地拿出来，现在小偷很多。" 那个警察刚走，边上的一位哥哥把头探过来："兄弟，这手机很不错嘛，可以横着玩3D游戏啊！"我倒，我说："这是PSP，不是手机，是游戏机。"那位哥哥听了之后便自言自语："现在的游戏机怎么都做成和手机一个样？"

我再次倒，哪里像手机啦？

四狼神威




## 谁说都是JS？
[illegible]

昨天我买了一台黑色的NDSL主机，欧版1150元，可是我真是没钱再买烧录卡和TF卡之类的东西了。于是我就向老板提出了一个条件，如下：

我在您那买完NDSL后就没有钱了，但是我只买机子，没游戏玩嘛 所以我想 先在您那欠着钱 您先给我EZ4L和1G的TF卡，我每个月还您100元，直到还清为止。由于这两样东西的价值不菲，您不同意 我也没什么可说的 但是我还会继续支持您的，因为老板你人品非常好，我欠的钱是绝对还的哦！

没想到老板爽快地答应了，我还跟他要了HORI的原装膜、待机卡之类的东西 他都答应了 这些东西一共差不多2000元，我只有1100元，剩下有钱的时候再给他。 你说这个老板好不好？

花夕

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生。热点大家谈　欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评热点事件，用你的分析去展望市场未来！

## 上辑热点话题回馈

**对于国内掌机玩家来说，近期的大事之一就是很多2.6版PSP也被成功降级，而在国内市场，无疑引发了价格变动等诸多方面的变动，本辑的热点话题，就是请大家来针对PSP 2.6版降级以及带来众多变动等来展开讨论。**

随着2.5、2.6 PSP的破解本以为PSP的价格会降下很多，结果确实是降了，1.5的小P是小降了点，但是原来很便宜的2.5 2.6却水涨船高，这下JS可就乐了。

2.6降级成功，BOSS说降坏了不赔，紧张死我了。

谨防JS们降坏后说不赔。

情况跟当年2.0可以降级的时候基本一样，过几个月又要升价了吧。

良人帮

55……爸爸说就算价钱降低了也不给我买，而且PSP还被我妈妈说成是板砖似的游戏机，郁闷死我了。

∝雷电の逍遥

终于可以等价格低出手了

看来JS又要捞一笔了

花夕

看来Sony又要有新的动作了，2.6降级是我们玩家的福音啊。

xgvotg

对于2.6玩家是一件好事，但是Sony也不会闲着，肯定要推出新系统。

群众的力量大呀，Sony加油哦……

断腿蜘蛛

PSP就只靠降级来拉生意，谁让PSP只有1.5的被破解。最近PSP又用PS模拟器来拉拢老玩家，我个人认为这招真是无奈之举啊。

四神召唤

可以降级是好事，但升了2.7以上的朋友就痛苦，我就是例子

恋爱之神S

降级好降级妙，对我来说都一样，因为偶米有PSP。(－－)

零下60吃冰棒

降级："穷人们"的最好选择。

Zero013

我的IC1003……

我才买了两个月的1.5小P啊，怒

旧日の足迹

破解的结果，还是让JS多赚了钱

zhoushuai6

又是降级之招数，我还以为2.5、2.6破解到可以直接读ISO呢。哎。

PCplayer

PSP 2.6降了，价钱却涨了。

happyszlq

非TA-082的2.71惨痛爬过……想不起来我当时升2.71的理由了。

在降级程序放出的第2天晚上就降了，完全没有后遗症，完美啊！

ヴィンデル

## 本辑热点话题

**掌机的游戏外功能**

GBA时代，众多的个人软件让大家的掌机实现了电子书、计算器、日历、MP3甚至视频播放等诸多功能，如今对应NDS的个人软件也越来越多，PSP也不仅能够承担游戏外功能，众多的个人软件也在PSP上开发了很多第三方软件。本辑的话题就是请大家说说您是如何在掌上挖掘出游戏外的功能。

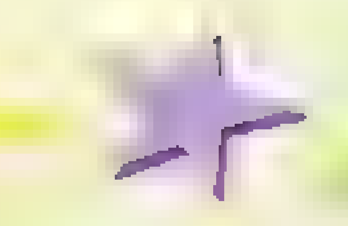
**参与方式**

**短信**　编辑短信"JCPK+你的看法"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

**论坛**：请登陆levelup论坛(http://bbs.levelup.cn/bbs)，在8月1日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

# 小编手语



## 马修

◆在[illegible]，[illegible]一直没[illegible]掉。可惜了

◆大家都看新电影，[illegible]本人重看旧片[illegible]《阳光灿烂的日子》，除了大段大段的搞笑场景，诗情画意的超现实回忆式叙事手法，记忆中阳光灿烂的夏天，夕阳下少年轻哼的《莫斯科郊外的晚上》等都是时隔10年的今天再次重看后拾起的从前被忽略的美丽

◆本人上期“小编寄语”中[illegible]系声优”被雷伊、胧月等人笑了很久。[illegible]做完这期就可以玩《战国BASARA2》了。[illegible]想都热血

◆《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售在即，大期待！

## LIKY

◆最近好像有部叫《疯狂的石头》的片子比较火，几个朋友都在向我推荐，前天终于有幸欣赏，感觉[illegible]。比较[illegible]像这类很有现实生活味[illegible]影，我感觉还是《自娱自乐》[illegible]

◆《怪物猎人 携带版 2nd》终于公布了，看着那些情报实在是让人无比期待。虽然游戏是以《MH2》为基础制作，[illegible]LAN联机，这就意味着本作将提供官方服务器供大家联机，不用再使用麻烦的KAI了，只是希望[illegible]不要像PS2版那样收费[illegible]

◆最近发觉自己竟然也有[illegible]的现象，看来我要找时间锻炼！

## 凋月

☆近来和办公室的同事们一直留意着日本流行的动画角色最萌评比，《蔷薇少女》和《凉宫春日的忧郁》都势不可挡。倒是曾日很火的《SEED》四大天后很表现平平，[illegible]重要——君不见虚妹在预赛当[illegible]个我以为还比较萌的角色[illegible]

☆仔细计算一下[illegible]我居然是《数码兽传说》[illegible]新游戏的接受度确[illegible]

☆《铁拳》的专页从本期开[illegible]也尽可能[illegible]这栏目的撰稿人。不过一个人所接触的圈子终究有限，在此欢迎各位对《铁拳》有精深造诣的朋友踊跃[illegible]

## 博文

●[illegible]日剧《太阳[illegible]》山田孝之、泽尻英里香联袂主演，继感动无数观众的《一升的眼泪》之后又一部与病魔做斗争的励志作！看过之后，忽然发现，自己能[illegible]太阳其实真[illegible]平。然而抱怨并不[illegible]与其花时间发牢骚，不如想想自己有什么可以做的，现实可以用自己的双手去改造！

●[illegible]所要面临的地狱般的生活给了[illegible]

●[illegible]超人[illegible]影《超人归来》有感

我们都是码字的

## [illegible]

■[illegible]中的《[illegible]》[illegible]作[illegible]，倒是先看出了[illegible]的《大众网球》…[illegible]款作品，期待度依旧是满点啊

■虽然平时对高达并不是很[illegible]，不过看到《SD[illegible]》时还是有种热血沸腾的感[illegible]一次性收录了这么多部《[illegible]》作品，不支持一下的话，实在是对不[illegible]

■与朋友们[illegible]也[illegible]题[illegible]都是[illegible]个神奇的[illegible]啊

■[illegible]《[illegible]》[illegible]了《[illegible]》[illegible]的[illegible]是《[illegible]》

## [illegible]

◆[illegible]

[illegible]次电话，[illegible]的[illegible]让身为[illegible]的我[illegible]突然特别[illegible]父母。我可真[illegible]是不孝了

◆[illegible]

仍然没有好转[illegible]的情况[illegible]会持续多久。被医生[illegible]不能这样一直下去，[illegible]的[illegible]会慢慢恢复过来[illegible]

◆痛苦

父亲说："男人真的痛苦的时候，哭不[illegible]来真是这样的。揉着胸口，疼，但是哭不[illegible]来[illegible]

◆[illegible]

龙霄酒表醉一醉，把葡萄美酒夜光杯，独[illegible]品其味，金鼎烹羊记得添肉桂，明湖[illegible]灯花泪，以黄金销尽一宿魅，[illegible]人[illegible]纷飞……《盛唐夜唱》

◆[illegible]人掌

上次才死掉一棵仙人掌，又想[illegible]这次[illegible]死在你手上，不敢再[illegible]

## [illegible]

◆《MHP[illegible]》终于火热公[illegible]的《MH2》，[illegible]容而[illegible]

◆《战国BASARA2》是本月最期待游戏，当大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，本猴子已经沉迷在刀光剑影的战斗中了

◆[illegible]电影《超人归来》[illegible]片《加勒比海盗[illegible]》[illegible]

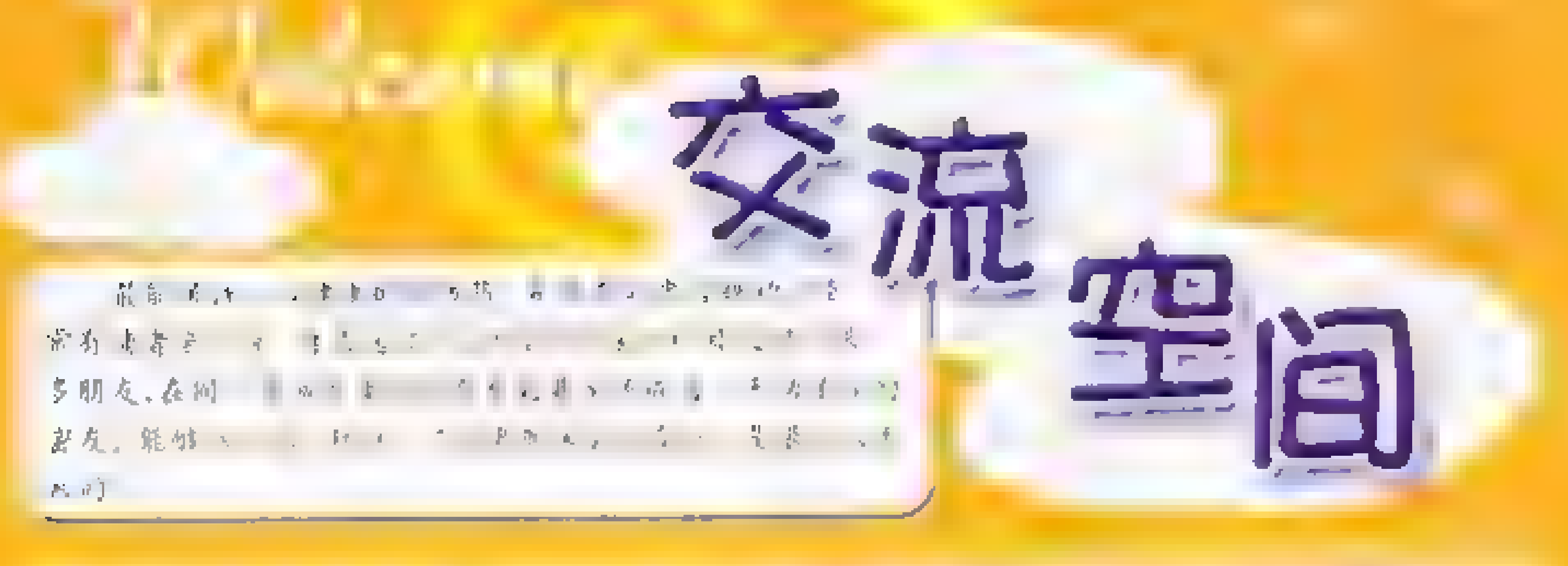
◆[illegible]《掌机王》编辑们[illegible]是大学时去青[illegible]

## [illegible]

◆《[illegible]》[illegible]的表现依旧[illegible]不过这次扮演的[illegible]是一个[illegible]的少女[illegible]望以后不要保持[illegible]啊

◆《[illegible]》[illegible]游戏爱好者（[illegible]）[illegible]不过在中国的话，还是[illegible]吧。于是在别的电[illegible]里看到那句"[illegible]的你们是不会明白[illegible]玩的乐趣"[illegible]时颇有共鸣

◆SOS团在日本[illegible]的[illegible]《[illegible]》[illegible]动画的优秀素质有目共睹啊




姓名 王节
性别 女　　年龄 15

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：河北省邯郸市岭南路23#40号楼2单元301室
邮编：056003
Email：wx5825@yahoo.com.cn
想说的话：这个世界上，每颗心灵原本都细腻敏感，无论是流浪街头的流浪儿，还是公园里活力四射的孩童。有的人备受折磨，放弃一切希望，而有的人却从容淡定，信心百倍地把握人生，这关键在于各人对待世界的态度

姓名 唐璐瑶
性别 女　　年龄 15

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪弹珠台》
地址：河北省邯郸市岭南路23#40号楼2单元101室
邮编：056003　　Email：zly@168.com.cn
想说的话：希望广大任天堂支持者与我联系。

姓名：曾东　　昵称：禁止聊天中
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战国无双》、《战国BASARA》、《龙珠》
地址：成都市第三中学教职工宿舍桐梓街新2号5单元
邮编：610017　　Email：andylk1223@126.com
QQ：619972405
电话：130－18298754、138－81760465（短信联系）
想说的话：我想结交各位喜欢PSP的朋友，谢啦！

姓名：刘岩　　昵称：m@sk
性别：男　　年龄：21

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：西南交通大学犀浦校区717#
邮编：611756　　Email：maskleon@163.com
QQ：53764125
电话：138－80771011
想说的话：想和范进老同志说一样的话，我中了！我中了！

姓名：田文斌　　昵称：pluto
性别：男　　年龄：21

拥有掌机：GB、GBC、GBA、PSP、NDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《超级忍》、《最终幻想》、《机战》、《口袋妖怪》、《恶魔城》
地址：黑龙江哈尔滨市黑龙江工程学院计算机系805－26班
邮编：150050
Email：kunoichi@yeah.net　　QQ：328480240
想说的话：我也是个动漫迷，游戏动漫不分家，喜欢这方面的玩家可以加我。

姓名：何艺杰　　昵称：瘸
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏《口袋妖怪》、《怪物猎人》《真名法典》
地址：四川省成都市林荫街成都七中高一（1）班
邮编：610000
Email：cookie.cat.13@hotmail.com
QQ：82958789
想说的话：我希望期末可以考好，这样才能随时随地翻阅《掌机王SP》而不被父母责骂。

姓名：蒋刚锋
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《银河战士》、《FFTA》、《合金弹头》、《女神侧身像》、《GGXX》
地址：浙江省湖州市菱湖镇星桥路28#楼101室
邮编：313018
电话：0572－3940117、0572－3941142

想说的话　有句话叫作天上不会掉馅饼，但我相信天上能掉PSP、NDSL、GBM等奖品。

姓名：亓海　　昵称：KIRA
性别：男　　年龄：19

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《机战》、《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：河北省唐山市路南区滦承楼14楼5门10室
邮编：063000　　QQ：279974860
想说的话：抬头望望天，PSP在飘；低头看看地，NDSL在笑。只要努力，想要的掌机就会拥有！

姓名：叶伟斌
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《高达SEED DESTINY》、《魔兽世界》
地址　广东省广州市增城市新塘镇新康花园康雅苑6栋502
邮编：511340　　QQ：191017225
电话：138－26000397（短信最佳）
想说的话：希望中台NDSL或PSP回家，祝《掌机王SP》越办越好！

姓名：陈楠
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人EXE》、《FF》
地址：福建省莆田市第二实验小学
邮编：351100
想说的话：我爱《掌机王SP》！我好想要一台PSP，现在正在攒钱，听说买《掌机王SP》可以中，所以我疯狂购买。虽然没中，我还是会继续支持《掌机王SP》，希望这次可以中大奖。

姓名：丁燕辰　　昵称：游戏王
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《龙珠》、《洛克人》、《银河战士》、《风雨传说》、《重装机兵传说 钢之季节》
地址：北京市顺义区大孙各庄镇薛家庄雕刻场
邮编　101308
想说的话：为什么幸福常常与我擦肩而过？当世界没有了你，只留下空空荡荡的我。我又能去哪里呢？我寻找你，你来找我吧，心仪已久的NDSL。

姓名：范翔
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《网球王子》
地址：湖南省长沙市望月湖3片8栋303
邮编：410006　　QQ：269749383
电话：0731－8864369
想说的话：今天是我第一次来信，试试运气。还希望《掌机王SP》越办越好。

姓名：刘毅冬　　昵称：漏哔冬
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：广西北海市合浦廉州中学原高二（1）班
邮编：536100　　QQ：502932462
电话：0779－7296288

姓名：李远超　　昵称：人超人
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：凡画面好的都喜欢
地址：北京市海淀区动林馆南里1　4　7
邮编：100038
QQ：544040195
想说的话：这个世界因游戏而精彩，这个世界的人们因玩游戏而多彩。愿结交掌机迷。

姓名：凌国良　　昵称：Zero
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《洛克人Zero》、《口袋妖怪》、《牧场》《火纹》等
地址：广东省珠海市斗门县井岸镇南潮梅山村五巷4号402
邮编：519100
QQ：329932402
想说的话：我有许多喜欢的游戏，但最爱的还是"《Zero》系列"。望天下玩友能与我共同享受游戏的乐趣！

姓名：吴庆平
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：好玩的都喜欢
地址：海南省海口市琼山区华侨中学初一（1）班
邮编：571100
QQ：443226084
电话：0898－69166885
想说的话：我想和各位玩友交朋友不知可否，愿意者请写信

PSP ……大抽奖 NDS

# 问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到 PGKING@263.net 前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王 SP》上攻略中的错误也可以来信指出

小编们好！请问《幻想水浒传 I》中的セイラ怎么收？就是在キーロフ村洗衣服的那位。

c6

最近关于《幻想水浒传 I》的[illegible]似乎很多，这也从另一个侧面反映了游戏中的同伴收集确实比较令人头痛。要令セイラ加入，就必须把肥皂（せっけん）交给她，不过得到肥皂的[illegible]首先，[illegible]具店购买砂糖（さとう），把它交给宿屋中的男子可以换得尺子（ものさし）。然后，用尺子与村子右下的女子换得盐（しお），用盐和セイラ左边的男子换得酱油（しょうゆ），最后再用酱油和宿屋外的男子换得肥皂。

最近我女朋友迷上了《乐克乐克》，把我的PSP都给抢去了，不过她却有个问题，老缠着我问我也不知道，只能来找你们帮忙了。游戏每一关都能获得一些部件，而获得什么是随机的。但是在“乐克小屋”里，我却发现最后几排的特殊部件我一个都没有获得？这是怎么回事啊？

上海 刘凯

[illegible]跳部件，只有在你以 20 个 locoroco 的[illegible]

关时（即在关卡中收集到了 20 个果实，并没有被敌人碰到的状态下过关）才能够获得。每个关卡所获得的两星弹跳部件是固定的，加油吧

小弟最近购入一台二手 NDS，以下有几个问题还望答复

1.翻新机与正版机有何区别？

2.美版机和日版机都可刷吗？

3.SC－miniSD 价钱多少？真的能用 1G 卡烧几十个 NDS 游戏？

4.刷机是否真的有危险，有没有没有危险的方法？

武汉 柳家昌

1.[illegible]

2.都可以刷。

3.小编所在地的 SC－miniSD 价格在 270 左右。关于烧录游戏，可以提供给大家一个计算方法，首先用 NDS 游戏的容量，如 256M，除以 8 可以换算成标准容量单位的 32Mb。而 1G 卡的实际容量一般在 1000Mb 左右，通过计算就能知道可烧录的游戏数。

4.NDS 刷机相对而言比较简单，只要操作得当并不会有危险。如果你担心的[illegible]的游戏店里去刷。

各位小编，你们好，我买了 EZ4L 烧录卡，但是卡的壳和我的机器颜色不一样，我想换壳，却发现卡带壳无论如何也打不开。还有，我的手比较大，TF 卡插进去后就拔不出来了，能不能告诉我众编是怎么用的？别告诉我小编们的手指都很纤细

广西 朱晓晓

可以换壳是 EZ4L 的一个[illegible]的设定，但包装里初始的卡壳却是粘死的[illegible]想要换壳，不真就得采用暴力[illegible]然后呢？马修的办法是给卡带套上新[illegible]，螺丝都不用拧上，因为不用胶粘的话，拧上螺丝和不拧上螺丝一样难看，但都一样不耽误使用。这样在你想拔出 TF 卡时，可以直接拆开卡壳，很方便地取出 TF 卡，而不用很费事地去用镊子或指甲。虽然这么做听起来有点不尽善尽美，但确实是非常实用的。

小编们好

我看了你们的“购机攻略”很好，就是没

有个[illegible]如何区别,PSP的[illegible]和[illegible]也[illegible]问题我该如何区别啊？希望小编能在百忙中给我回个信。我过几天打算去买PSP了。对了还有PSP 2.5版和2.6版有什么区别？我现在应该买哪个版本的啊？谢谢！

丁国光

自从2005年上半年开始各式假电池便充斥[illegible]市场当中，广大玩家在购买[illegible]稍不留神就很容易被骗[illegible]

[illegible]铭牌色泽均匀。

现在[illegible]

[illegible]自制程序的话，可以考[illegible]

求助求助 在《洛克人ZX》中火焰地带的那个E罐到底[illegible]拿？攻略里说得有点简单了吧。时间老是不够 到底是怎么快速打破那些砖头的 请告诉我一点心得

BOBO

这里你首先要[illegible]用特殊的蓄力攻击[illegible]

PSP有1.5、2.0版的 其中[illegible]好呢？希望能多告诉我[illegible]谢谢了

CHK

由于1.5版的[illegible]版PSP的降级方法。[illegible]实都差不多。你可以参照我们的市场扫描（看主机价格）和你当地店里的情况来选择性价比最高的购买。

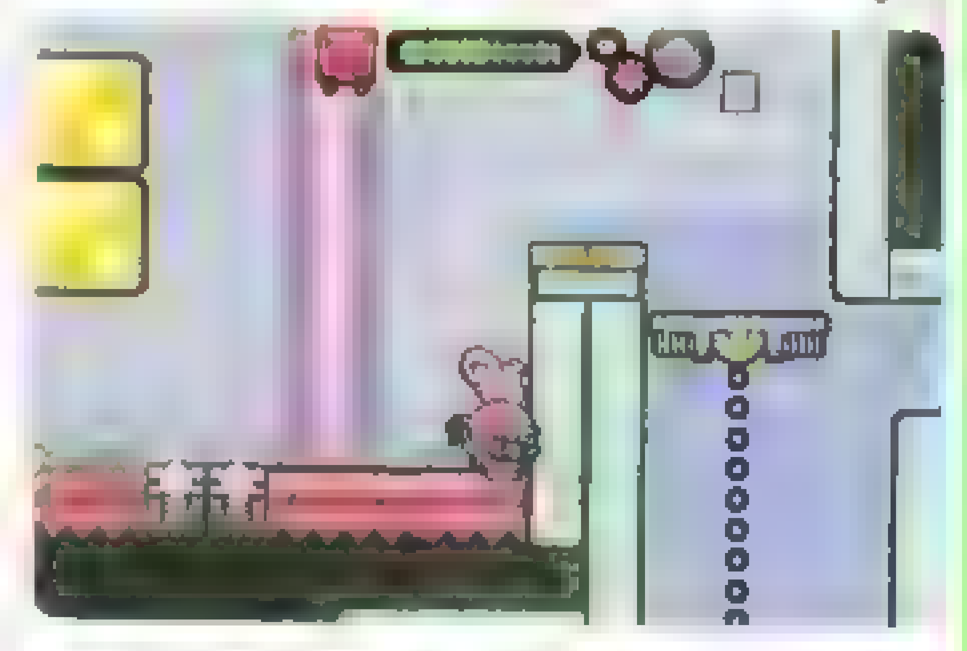
请问《EXIT》第10-8关怎么过？我一开始就卡住了，那些砖块让最初被困的男子来到上层完全不够

KYY

其实很简单，你[illegible]将右边平台上的机器人踩掉后就可以[illegible]它的头作为垫脚石了。

小弟有个问题请教各位编编，GBA的《[illegible]旋破碎机》这里怎么过啊？我朋友说我一定是修改得太过分了。但我虽然用模拟器玩的，却没有修改啊

8JIU



[illegible]

## 遗留问题

NDS版的《牧场物语》中消遣茶、蛋糕、彩虹咖喱哪儿得到？农场在哪？

133XXXXX195

《怪物猎人 携带版》二星第二个打怪鸟任务中怪鸟打了一定血后就逃了，咋办？（我用弩打的）再遇见时它还有多少血？

139XXXXX689

暑期已经过去一半，这段时间往往是假期里最为充实的。逝去的假期时时告诫自己别再无度挥霍，而剩下的另一半日子又不会给人以紧张感……所谓的惬意就是这样吧

**姓名：[illegible] 年龄：[illegible] 性别：男**
**奖品：NDSL 中奖编数：[illegible]**

地址：广西玉林市白水塘老干部新村270号
邮编：537000
电话：0775－2839990　　QQ：170017802
Email：ldch121@sina.com.cn
拥有掌机：GBA、GBA SP、GBM、NDS、NDSL
喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《FF》
想说的话：希望大家以学业为重，学习之余玩玩可以，千万别沉迷。
中奖感言：终于把老任的掌机都搞了个遍，再中过PSP就完美了

**姓名：冯永[illegible] 年龄：20 性别：男**
**奖品：NDSL 中奖编数：[illegible]**

地址：广西南宁市桃源路82－6
邮编：530022
电话：134－81135623　　QQ：273613761
Email：fycmax@163.com
拥有掌机：GB、GBP、GG、WS、NGP、NDSL
喜欢的游戏：《女神侧身像 蕾娜斯》、《黄金太阳》《银河之星》
想说的话：喜欢RPG，喜欢日本动漫的朋友们，交个朋友吧。
中奖感言：第一次就中了NDSL，运气真MAX，真想再中台PSP

**姓名：张秋[illegible] 年龄：[illegible] 性别：男**
**奖品：小神游SP 中奖编数：[illegible]**

地址：贵阳市花溪区清华中学高二（3）班
邮编：550025
QQ：360292366
Email：无
拥有掌机：WSC、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《FF》、《NGA Live》、《Burn Out》、《火影》、《WE》
想说的话：已经是很老的《掌机王SP》饭了，真后悔从《掌机王SP》1～18辑都买了却没有参加抽奖。
中奖感言：[illegible]各位《掌机王SP》的工作人员[illegible]抽中我的[illegible]只有[illegible]A SP了，下次能不能再抽个白色PSP[illegible]

**姓名：李晌 年龄：17 性别：[illegible]**
**奖品：GBM 中奖编数：[illegible]**

地址：河北省三河市第一中学高二（6）班
邮编：065200
电话：0316－3130804　　QQ：535399964
拥有掌机：GBA SP、GBM、NDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《火纹》、《马里奥64DS》、《马里奥A4》《新超级马里奥兄弟》以及有一大堆ACT
想说的话：游戏学习，天天向上，祝高三学生能考上好的学校，也祝自己明年金榜提名，祝所有学生玩家天天快乐。
中奖感言：[illegible]自己会中[illegible]幸运女神对我笑了[illegible]

地址：黑龙江牡丹江市铁路三中高[illegible]（3）班
邮编：157011
QQ：35012735
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好，在高考时也能为我们高三的学子送去祝福与快乐。
中奖感言：我真的没有想到我会中奖，同桌还[illegible]是在做梦，但当掌机到手时我就不可自拔[illegible]

# 大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第43辑大奖揭晓 152名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电、联系电话 0931 4867606

## 一等奖1名 SONY PSP掌机（豪华版）

海南省　　安校武

## 二等奖1名 新版NDS Lite

成都市　　史泰龙

## 三等奖50名 [illegible]营养饮品1瓶

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 柳州市 | 曹[illegible] | 上海市 | 黄[illegible] | 乌鲁木齐市 | 马鹏 | 南京市 | 王[illegible] | | |
| 鞍山市 | 陈嘉龙 | 瑞安市 | [illegible] | 昆明市 | 马[illegible] | 太原市 | 王[illegible] | | |
| 嘉兴市 | 陈羚超 | 乌鲁木齐市 | 李海[illegible] | [illegible] | [illegible] | 上海市 | [illegible] | | |
| 深圳市 | 陈逸龙 | 江门市 | 李[illegible] | 丹东市 | [illegible] | 上海市 | 徐[illegible] | | |
| 昆明市 | [illegible] | 上海市 | 李勇杰 | 天津市 | [illegible] | 西安市 | 杨[illegible] | | |
| 秦皇岛市 | [illegible] | 天津市 | 李[illegible] | 内江市 | [illegible] | 上海市 | 杨[illegible] | 厦门市 | 张[illegible] |
| 柳州市 | [illegible] | 银川市 | 林[illegible] | 哈尔滨市 | 田冲 | 厦门市 | 叶[illegible] | 襄樊市 | 张[illegible] |
| 宁波市 | 冯[illegible] | 西安市 | 刘[illegible] | 北京市 | 王东 | 上海市 | [illegible] | 上海市 | 周[illegible] |
| 北京市 | 谷[illegible] | 贵阳市 | 刘[illegible] | 上海市 | 王[illegible] | 开封市 | [illegible] | 上海市 | 朱[illegible] |
| 北京市 | 韩[illegible] | 上海市 | 陆俊强 | 无锡市 | 王[illegible] | 天津市 | 张[illegible] | 杭州市 | 朱[illegible] |
| 无锡市 | 华[illegible] | 北京市 | [illegible] | 哈尔滨市 | 王[illegible] | 常熟市 | 张[illegible] | 襄樊市 | 朱[illegible] |

## 纪念奖100名 [illegible]精美奖品随机抽取

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 天津市 | [illegible] | 天津市 | 韩[illegible] | 昆明市 | 刘[illegible] | 常熟市 | 苏[illegible] | 珠海市 | 杨[illegible] |
| 石河子市 | 曹[illegible] | 无锡市 | 洪[illegible] | 贵阳市 | 刘[illegible] | 江阴市 | 孙[illegible] | 北京市 | 杨[illegible] |
| 厦门市 | 陈[illegible] | 北京市 | 侯斌 | 柳州市 | 刘[illegible] | 杭州市 | 唐[illegible] | 重庆市 | 杨[illegible] |
| 丹东市 | 陈[illegible] | 太原市 | 胡可 | 洛阳市 | 刘[illegible] | 苏州市 | 陶[illegible] | 徐州市 | 杨[illegible] |
| 成都市 | 陈昊宇 | 福州市 | 胡[illegible] | 湘潭市 | 刘毅 | 上海市 | 王[illegible] | 成都市 | 姚[illegible] |
| 郴州市 | 陈[illegible] | 北京市 | 胡[illegible] | 江门市 | 刘志威 | 南昌市 | 王[illegible] | [illegible] | 叶[illegible] |
| 珠海市 | 陈[illegible] | 北京市 | 黄[illegible] | 北京市 | 吕[illegible] | 桂林市 | 王[illegible] | 天津市 | [illegible] |
| 广州市 | 陈志健 | 广州市 | 黄[illegible] | 长春市 | 马[illegible] | 桂林市 | 王[illegible] | 上海市 | 张[illegible] |
| [illegible] | 成[illegible] | [illegible] | 黄[illegible] | 北京市 | 马[illegible] | 北京市 | 王[illegible] | [illegible] | 张[illegible] |
| 武汉市 | 杜[illegible] | 太原市 | [illegible] | 武汉市 | 马[illegible] | 上海市 | 王[illegible] | 北京市 | 张[illegible] |
| 宁波市 | 冯斌 | 青岛市 | [illegible] | 武汉市 | 马[illegible] | 厦门市 | 魏[illegible] | 无锡市 | 张[illegible] |
| 北京市 | 高[illegible] | [illegible] | [illegible] | 廊坊市 | 孟[illegible] | 西宁市 | 魏[illegible] | 合肥市 | 张[illegible] |
| 乐清市 | [illegible] | 广州市 | 李[illegible] | 哈尔滨市 | 潘[illegible] | 常州市 | 魏[illegible] | 西安市 | 张[illegible] |
| 丹阳市 | 管[illegible] | 上海市 | 李[illegible] | [illegible] | 潘[illegible] | [illegible] | 吴[illegible] | 上海市 | 章[illegible] |
| 上海市 | 管[illegible] | 东莞市 | 李[illegible] | [illegible] | 庞建 | 厦门市 | 萧[illegible] | 宁波市 | 赵[illegible] |
| 上海市 | [illegible] | 杭州市 | 李文超 | 东莞市 | 阮[illegible] | 深圳市 | 萧[illegible] | 大连市 | 钟[illegible] |
| 呼和浩特市 | 郭[illegible] | 福州市 | 梁[illegible] | 上海市 | 沈海峰 | 北京市 | 徐[illegible] | 哈尔滨市 | 周[illegible] |
| 天津市 | 郭林 | 广州市 | 梁[illegible] | 昆山市 | [illegible] | 南宁市 | 徐[illegible] | 北京市 | 朱[illegible] |
| 沈阳市 | 郭[illegible] | 桂林市 | 林[illegible] | 上海市 | 石[illegible] | 杭州市 | [illegible] | 合肥市 | 朱[illegible] |
| 洛阳市 | 郭艺 | 北京市 | 林[illegible] | 成都市 | 苏[illegible] | 天津市 | [illegible] | 南通市 | 朱[illegible] |

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

栏目主持 马修

自由谈，自由谈，到底要谈些什么呢？其[illegible]只要和游戏相关的，都可以拿来谈。本次的[illegible]自由谈[illegible]的有[illegible]是针对玩家中流传的"GBA武大[illegible]，从目前的现状来[illegible]分析[illegible]《成人[illegible]》[illegible]《任天狗》[illegible]"为代表的休闲游戏令NDS[illegible]的[illegible]大家也可以在这个栏目尽情[illegible]的[illegible]

# Touch时代

文 Kakaya

## ——NDS与它的触摸休闲游戏

前[illegible]的[illegible]。这[illegible]系列[illegible]的销量[illegible]如下[illegible]截止[illegible]年[illegible]月[illegible]日[illegible]

[illegible]这[illegible]系列游戏[illegible]销量惊人，甚至被人称为任天堂新时代的《口袋妖怪》。《任天狗》、《轻松头脑教室》、两作《成人脑力锻》和《成人英语锻炼DS 学英语》的销量都超过了1[illegible]万。这些游戏无非就是些迷你益智游戏，或者说是休闲游戏，简单锻炼英语

| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| 电子浮游生物 | 2005 04 07 | 23159 |
| 任天狗 柴犬·腊肠·吉娃娃 | 2005 04 21 | 1285100 |
| 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太郎教授监修 成人脑力锻炼DS | 2005 05 19 | 2411334 |
| DS 乐引辞典 | 2005 06 16 | 69253 |
| 轻松头脑教室 | 2005 06 30 | 1262818 |
| 众乐乐大全 | 2005 11 03 | 529356 |
| 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太郎教授监修 进一步成人脑力锻炼DS | 2005 12 29 | 2575265 |
| 成人英语锻炼DS 学英语 | 2006 01 26 | 1044691 |
| 汉字直输DS 乐引辞典 | 2006 04 13 | 70563 |
| 俄罗斯方块DS | 2006 04 27 | 647724 |
| 会说话的DS菜谱 | 2006 07 20 | 未发售 |

的游戏。这样子的游戏取得这样的成绩实在是出人意料。

## 发售[illegible]

最早的两个系列的先锋作品，一款是2005年5月19日发售的《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太郎教授监修 成人脑力锻炼DS》，（好长的名字……）还有一个是同年6月[illegible]日推出的《[illegible]》当然这里不要提一下2005年4月7日发售的《电子浮游生物》和4月21日发售的“《任天狗》系列”以及还有之后发售的《[illegible]》。这几部作品都有几个共同的特征，都不是传统作品，而是剑走偏锋之作，甚至任天堂也在公开场合也宣称其中的有些作品并不是游戏。

## [illegible]的[illegible]和[illegible]的销售区别

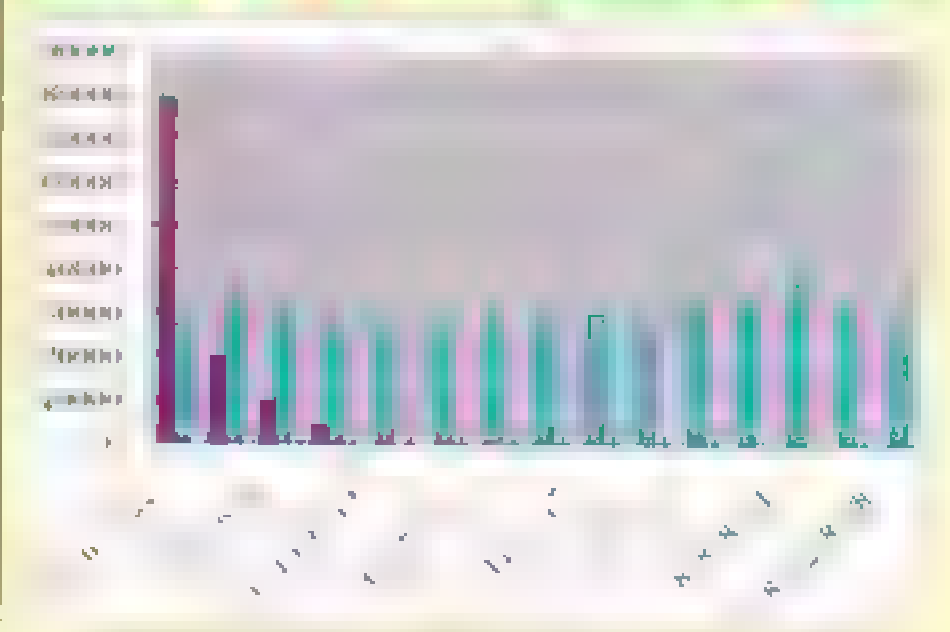
前文提到的这些作品里，除了《任天狗》的销量略好以外，其他作品在销售之初，并不太突出，以《脑锻炼》来说，在打出了老任的牌子，并以2800日元的低价入市，首三周的销售轨迹仅仅为44166、33442、30416，这样一款作品用传统的眼光看，能卖到20万就已经很了不起了，谁能想到一年后的今天，销量竟轻易的达到了200万之巨！成为了日本有史以来的火爆游戏之一。

这里先来解释下传统的游戏销量增长轨迹。先看图一：

▲《脑锻炼》（蓝色）与普通PS2游戏《永远的幽游白书》（紫红）的同期对比。

以同期发售的PS2游戏《永远的幽游白书》和《脑锻炼》作个对比。红紫色的柱状图表示《幽游白书》，蓝色表示《脑锻炼》。从曲线我们可以明显看出，大多数PS2游戏的销售轨迹基本是一样的，即首周到次周，销量减少一半，第二周则再减少一半，随时间的推移，销量是呈几何程度的减少，而《脑锻炼》却[illegible]反游戏销售的规律性，保持了销量的基本稳定。何解呢？先不急，我们再来看两张图。

## 从[illegible]看NDS和用户[illegible]


▲《幽游白书》（紫红）和PS2硬件销量（天蓝）的同期对比

▲《脑锻炼》（蓝色）和NDS硬件销量（橙色）的同期对比

从几幅销量的柱状图我们可以清楚看到，《幽游白书》这类游戏的销量和硬件销量基本没有太大的关系，而《脑锻炼》的走势则和硬件的销量有着惊人的类似，橙色8月8日的突然增长要比《脑锻炼》增长大很多，是因为NDS的《JUMP超级明星大乱斗》的发售，引发了硬件销售的高潮。这说明了什么呢？

很明显，PS2是一个相对非常成熟稳定的游戏主机，使用者基本以玩家为主，游戏发售后，玩家对于游戏信息相对会比较了解，因此，游戏发售之后，大部分玩家就会立即购买，因此基本3周之后，销量就迅速萎缩了。

而NDS的用户群，比例则完全不同于PS2，拥有大量的妇女、老人、孩童及成年人。而《脑锻炼》与传统作品大大不同，虽然不是很准确，但可以用LU（注1）或蓝海（注2）来概括这一部分人群，这一部分人群并不是对于游戏市场充分了解的，主观上也不会有太大的兴趣。

可是一旦当《脑锻炼》和NDS主机吸引他们的时候，他们可能会选择在某一时刻购买。有

种说，购买NDS的人群，有很大一部分也同时购买了《脑锻炼》——LU购买主机大都是通过别人的口头相传及主流大众媒体来了解相关信息的，所以当NDS成为大家眼中的流行电子产品后，很容易引起持续不断的销售反响。而LU在购买主机时，面对众多的游戏软件可能会非常无所适从，于是在购买游戏时，他们大多都会选择畅销[illegible]也就是正在流行的软件，如《脑锻炼》。

而任天堂公布的官方统计，也证明了这[illegible]官方数据[illegible]，NDS用[illegible]群[illegible]NDS用户，[illegible]大量的女性[illegible]《脑锻炼》的[illegible]大量的男性NDS玩家。

笔者目前[illegible]机会的[illegible]认知度，大量的人群开[illegible]销的主机；由非传统型[illegible]非玩家，则构成了游戏主机的主要增长方向。

当然，并不是说一款主流游戏主机的成功，就是靠这些休闲游戏软件，传统软件如《新超级马里奥兄弟》、《马里奥赛车DS》的销量也都非常的出色，将要推出的《最终幻想III》、《勇者斗恶龙[illegible]》[illegible]也就[illegible]了

注1：LU，即light user，这里指的是“非核心玩家”

注2：蓝海就是“蓝海战略”，是《蓝海战略》的作者钱·金教授和莫博涅女士通过对跨越一百多年、涉及三十多个产业的一百五十个企业的案例分析，提出了与一般企业制胜的思维定式完全不同的发展理论，一种全新的企业成功模式[illegible]避免绝对竞争，超越竞争，另辟蹊径，开创全新市场的战略[illegible]“蓝海战略”。本文中引申为面向[illegible]的全新用户

# 谈国内GBA市场的未来

文 正午

[illegible]

## 价格，还是价格

正值暑期，又至购机时节。笔者受表叔所托给小学五年级的表弟买一台掌上游戏机，给出的预算是1000元。这不上不下的1000元倒是让笔者为了难。买GBA SP是绰绰有余，但毕竟GBA SP已经属于过气主机，新游戏不多；如果买NDS，却刚好够买主机的钱。最终表弟还是抱了一台GBA SP回家，外加一张256Mb的烧录卡，合计消费800元。看得出，表叔和表弟对此都非常满意。

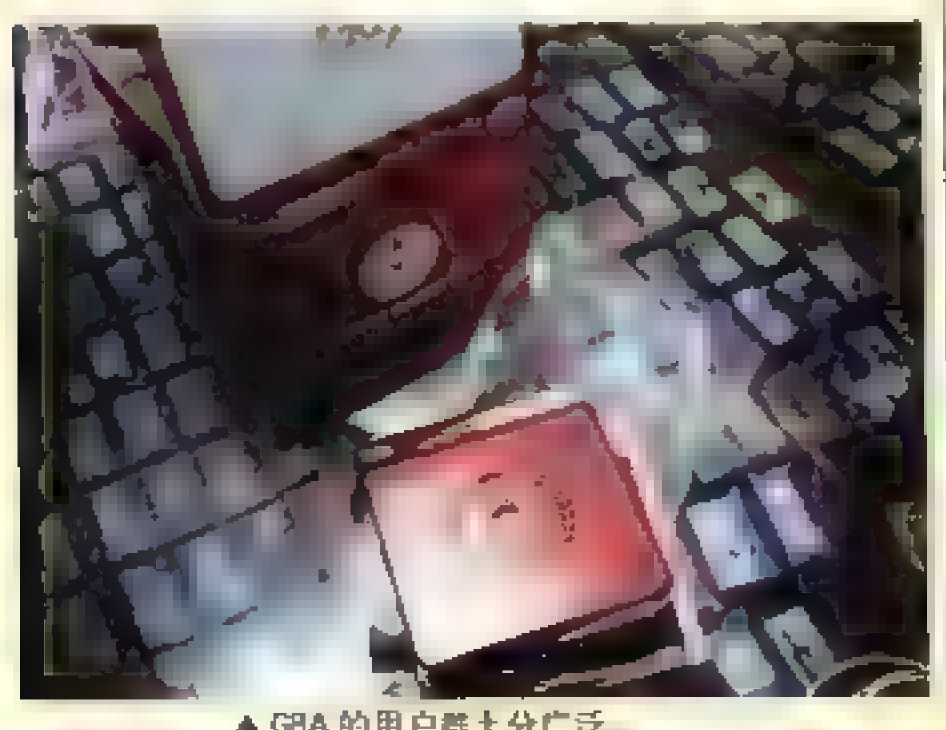
▲GBA SP和NDS你会选哪个？

掌机的消费群体大部分是中小学生，他们都是没有收入的，所有的消费需要父母买单。笔者所在城市，人均月工资在[illegible]元左右，这个工资标准也代表了国内多数中小城市的情况。再去算算购买NDSL的价格，1150元还要加上4[illegible]0元左右的烧录卡和150元左右的512MB SD卡，合计差不多要[illegible]多元。如果是买PSP呢，1[illegible]普通版PSP售价在[illegible]元，加上1G的记忆棒，合计也要[illegible]元左右。[illegible]元可以做什么？能够做的事情太多了，可以买一部中档手机，可以买一台[illegible]，可以买一台空调[illegible]如果拿来买一台最新的掌上游戏机，相信大多数父母都不会同意。笔者曾经和表叔讨论过关于[illegible]问题[illegible]关于[illegible]消费的心理底线的问题。在表叔看来，掌机不能吃不能喝，只是一个玩具而已，800元已经是消费的心理底线。相信这也代表了大多数父母的看法。

目前市场上的GBA SP的价格在600元左右。如果是GBA，因为大多数是翻新[illegible]价格更低至300元左右。GBA卡带[illegible]价格也降到了20元左右，很多游戏店推出了[illegible]服务。价格的因素，让GBA成为掌机市场的绝对主流。

## 从众心理

当笔者[illegible]的[illegible]表弟问[illegible]，表弟没有为画面靓丽的《[illegible]》所诱惑，仍旧只顾着玩GBA。[illegible]，他玩的是《口袋妖怪 绿宝石》。[illegible]知道，最近表弟他们[illegible]同学都在玩这个游戏，[illegible]自己的怪兽[illegible]独乐乐不如众乐乐，多人参与[illegible]的[illegible]，[illegible]天堂一直推崇的游戏理念。而在一个群体中，只有大家都拥有同一种游戏机，玩同样的游戏，才能形



▲GBA的用户群十分广泛

成共同的话题。笔者还曾见到过一个有PSP的孩子，把PSP卖了，再买一台GBA，原因是同学们都有GBA，[illegible]有PSP的孩子自然无法和有GBA的孩子交流。如果没有GBA那就有被孤立的危险，就意味着失去朋友，这种从众心理，同样使GBA仍未退出主流之列。

## 丰富的游戏软件

▲面对如此庞大的游戏阵容，你还等什么？

GBA[illegible]大作，[illegible]的游戏有上千款[illegible]，GBA上很多游戏[illegible]。GBA上有众多[illegible]的游戏，像《[illegible]太阳》《[illegible]》《[illegible]》等，这其中既有[illegible]，也有[illegible]，[illegible]有[illegible]的游戏，[illegible]口味的游戏人群[illegible]大批汉化爱好者的[illegible]，[illegible]游戏[illegible]成中文，[illegible]，更加深入游戏。[illegible]GBA上的中文游戏[illegible]有上百款之多。

GBA游戏[illegible]，获取[illegible]。购买[illegible]就[illegible]了；如果购买烧录卡，可以从网上获取游戏，网上很多网站都提供GBA游戏ROM的下载，ROM文件的容量不大，下载时间不长。如果家中没有电脑，去网吧下载也可以。另外[illegible]有[illegible]GBA游戏的光盘，可以烧入GBA，不用担心没有游戏可玩。

## 两极分化的掌机市场

目前国内掌机市场已经分成两极，一边是以GBA为代表的低端掌机市场，另一边则是以NDS、PSP为代表的高端掌机市场。低端掌机市场方面的利润巨大，自然有厂商不想让GBA

一家独大。

其实早在几年前，小霸王、外星电子等就生产过[illegible]的兼容机型，[illegible]占领市场，但最后都草草收场，现在率先发起攻击的是[illegible]的位于广州的电子公司。他们推出的OS学习游戏掌机[illegible]路线，以兼容MD、[illegible]GBC游戏为卖点，和GBA展开正面交锋。OS的最大卖点是可以运行超过3000个的FC、MD、GBC游戏，游戏资源可谓相当庞大。OS配备了高清晰的2.5寸[illegible]屏，显示效果足以媲美GBM[illegible]。[illegible]的价格也极具杀伤力，单机售价仅为248元，这个价位可以说非常符合家长们的消费心理。

当然，OS也不是没有缺陷。[illegible]，[illegible]机种的经典游戏[illegible]人们口味是个问题。[illegible]GBA[illegible]深入卖场的[illegible]，[illegible]基本都有GBA销售。对于一个全新的掌机，OS能否建立起庞大的销售渠道是成败的根本所在。另外还有游戏成本问题，GBA使用烧录卡可以极大降低游戏成本，但目前OS只有卡带销售，虽然官方计划推出烧录卡，但还[illegible]，而且据传OS的烧录卡[illegible]，也就是说，[illegible]游戏[illegible]烧录游戏。[illegible]GBA造成太大威胁。

## GBA的未来之路

[illegible]GBA[illegible]支持也越来越少。但[illegible]内[illegible]来，GBA必将会有很长的[illegible]。由于GBA的[illegible]，[illegible]在[illegible]的基础上进行翻新。市场上销售的GBA主要有两类，[illegible]神游公司生产的小神游GBA，主要以GBA SP为主，还有[illegible]是翻新机了。

可以说GBA能否持续的重担就落在了神游公司身上。

从当前情况看来，神游公司[illegible]推出了NDS、NDSL，但仍没有打算要放弃GBA。而业界还盛传神游将会推出GBA的官方烧录卡和无线联网配件，GBA的中文正版卡带也在继续推出之中。

在上世纪[illegible]年代，虽然[illegible]在日本已经没落，但以FC为原型的学习机[illegible]在国内大卖。GBA想要在国内重现[illegible]当年那样的生命力，就一定要适合国情。

首先是在价格。GBA SP售价在600元左右，这个价格对于一般家庭来说，仍旧有些偏高。如果能进一步下调价格，相信会吸引更多的用户购买，从OS的248元的售价来推测，GBA[illegible]应该有比较大的降价空间。其次是游戏，[illegible]各种因素影响，神游公司推出GBA中文游戏的速度[illegible]缓慢，如果能加快速度，并[illegible]卡带的价格，[illegible]的销量[illegible]。笔者想提一点就是学习软件的开发，[illegible]。家长们更喜欢[illegible]的[illegible]，这[illegible]当年学习机取胜的主要原因之一，从GBA的[illegible]，比起FC要强[illegible]，开发相关学习软件并非难事，除了英汉词典外，还可以根据中、小学课程开发相关软件，再配以动画的形式必将能吸引孩子的学习兴趣。

[illegible]，笔者身旁一个小男孩捧着GBC在玩，看着他[illegible]认真的神态，笔者不由想起[illegible]时候在[illegible]的往事。[illegible]，GBA[illegible]，也该是[illegible]的时候，[illegible]GBA在国内掌机[illegible]一路走好。

▲GBA还有很多潜力可以挖掘

# 玩转NDS

文 gokumine　编 马修

## G6 Lite正式版完全评测

[illegible]之后终于等到了G6 Lite的发售，其实在前段时间G[illegible]上市的时[illegible]，在卡带外壳上出了一些问题，外壳的材质和[illegible]。[illegible]

## 外[illegible]观

[illegible]但是从外表上看[illegible]本的G6 Lite包装[illegible]

[illegible]这次的包装从正面到反面[illegible]

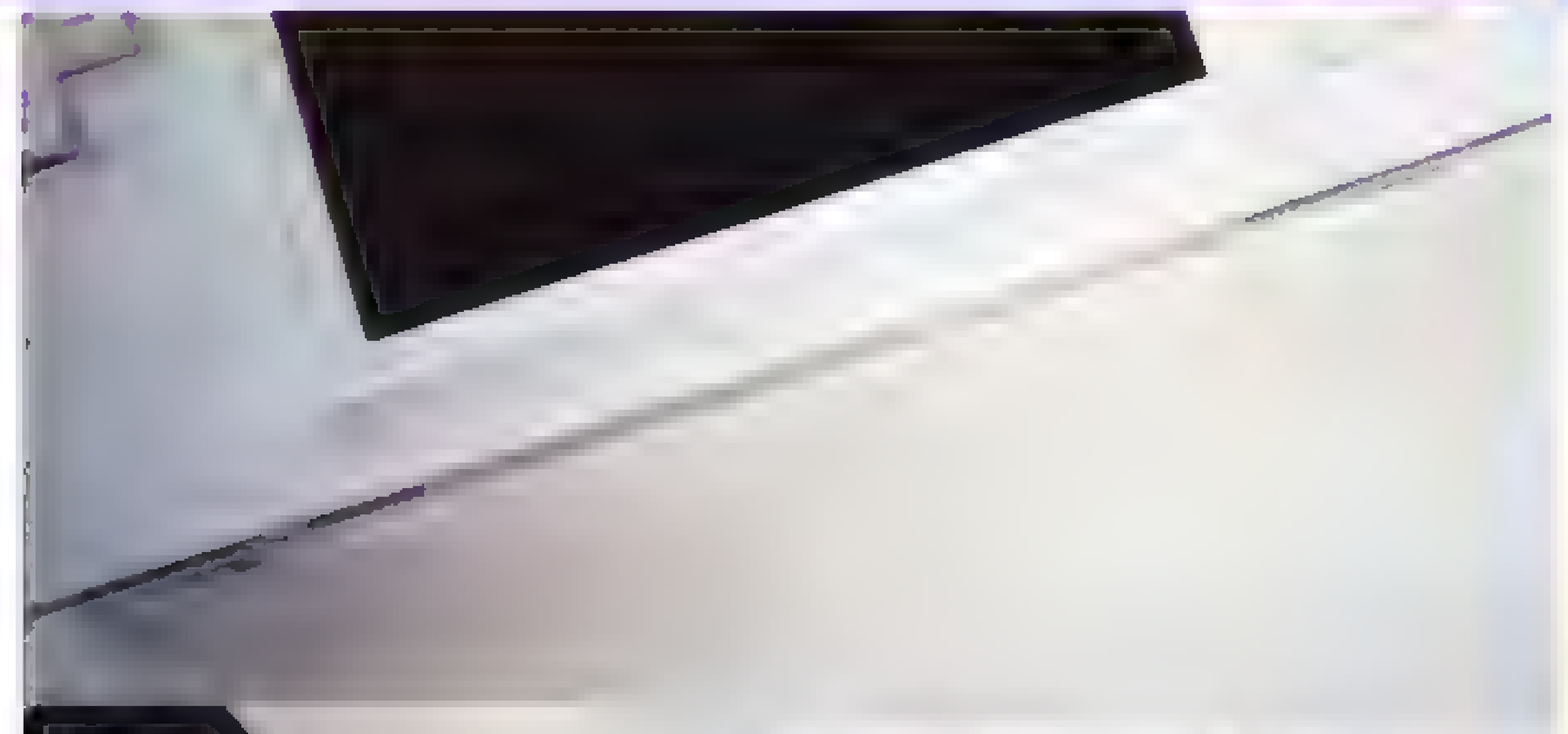
[illegible]在塑料封套比较[illegible]里面，不仅[illegible]性，而且[illegible]性，就算在邮寄过程中[illegible]直到[illegible]后不会损坏。打开盒子以后[illegible]的[illegible]映入眼帘[illegible]卡[illegible]标配为[illegible]容量，在盒子

里面有USB读卡器 [illegible] Lite [illegible] 卡带 [illegible] NDS用 [illegible] 外壳一套 [illegible] 外壳 [illegible] 版本有 [illegible] 大的 [illegible] 的外壳，这 [illegible] 收到的样品 [illegible] NDSL相匹配。

白色的USB读卡器从材料看 [illegible] Lite [illegible] 外壳有些差别，[illegible] 为使用的一样的材料。[illegible] 制作外 [illegible] 了下来。[illegible] 可以看出来 [illegible] NDSL本体的 [illegible] 了 [illegible] 日版的差别不大，是使用同样的 [illegible] 的外壳还是要差上一些。以前外壳 [illegible] 在新版外壳上 [illegible] 了 [illegible] 口，和NDSL的 [illegible] 一样，[illegible] 便了

老规矩，外面看完了就要看看里面，[illegible] 的外壳 [illegible] 打开，打开 [illegible] 第一 [illegible] 是 [illegible] 这 [illegible] 卡带的 [illegible] 在 [illegible] 能的 [illegible] 么 [illegible] 的 [illegible] 直 [illegible] 影卡 [illegible] 体 [illegible] Flash [illegible] 外壳 [illegible] 卡带大 [illegible] 外壳，就

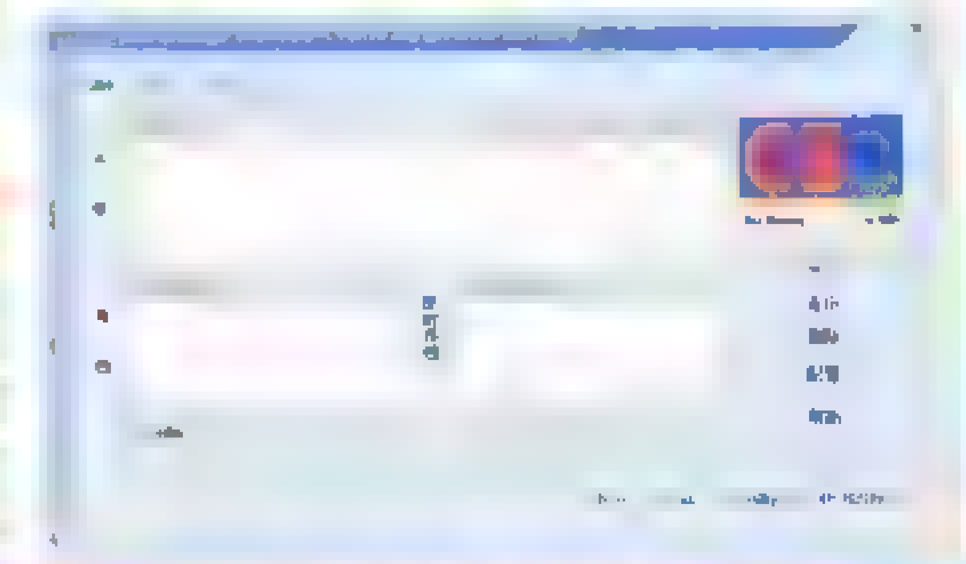
[illegible] 了 [illegible] 就 [illegible] A 主机 [illegible] 上 [illegible] 我们 [illegible] 入 [illegible] 可以很 [illegible] 入 [illegible] 主机上使用 [illegible]



[illegible]te在插入到NDSL上表现得也很完美，我们在背面可以很清楚的看 [illegible] 的容量也标注得很清楚 [illegible] Lite在侧面也有突出 [illegible] [illegible] 美，[illegible] 完全是为NDS [illegible] 为 [illegible] Lite在插入到N [illegible] [illegible] 了，[illegible] 比较 [illegible] 一些，大家 [illegible] 感觉不错 [illegible] 线的话就完美了。

## 软 件

目前 [illegible] 的软件版本 [illegible] 是v4.0a，新内核 [illegible] 主要是增加了 [illegible] 另外就是 [illegible] 系统会根据电力状 [illegible] 调整运行模式。[illegible] 这 [illegible] 系产品，[illegible] 在最 [illegible] 性 [illegible] 是比较人性化的一 [illegible] www.[illegible].com [illegible] 下载 [illegible] 升级。本次的 [illegible] 转换工具、系统工具 [illegible] 当自己的 [illegible] 不能起作用的 [illegible] 进行低格，恢 [illegible] 个工具 [illegible] 好了，我 [illegible] [illegible] Ma [illegible] [illegible] 功能 [illegible]



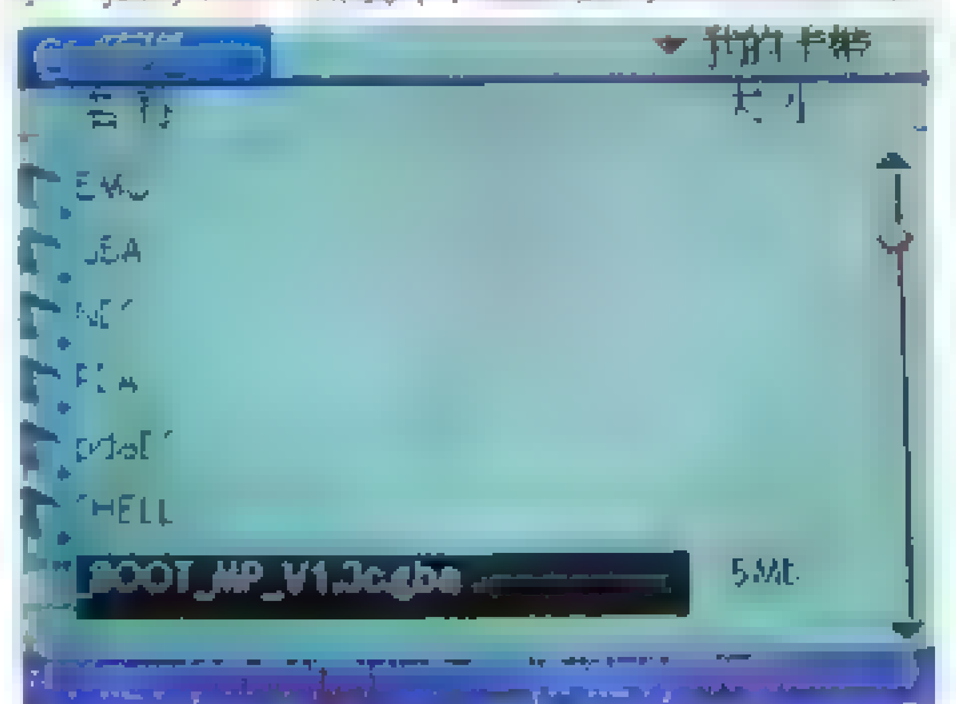
## 应用

首先我们要升级G6 Lite的内核，先将下载的内核文件拷贝到G6 Lite的根目录下面，一共是两个文件，分别是"g6vervify.sys"和"g6loader.sys"，拷贝完以后取下卡带插到主机上，在确保主机电力充足以后，启动机器并进入GBA模式。当屏幕显示绿色文字的版权声明画面"This product is NOT sponsored licensed or endorsed by Nintendo"时，同时按住SELECT+START+A+B四键进入升级菜单。在升级前系统会出现要求确认的画面，点YES确认后系统开始升级，只要几分钟升级就会自动的顺利完成。重新启动机器，进入到NDS模式中，在下屏的G6管理菜单旁边，出现了电力显示，是一个小电池的图标，玩家根据显示就可以及时了解电量，对爱机进行及时地充电了。该内核升级程序不会对原先卡带中的存档造成影响，各位玩家可以放心地升级内核。

G6 Lite菜单的一[illegible]就是直接显示游戏

的缩略图标，同时游戏文件名称也可以在实际名称和中文名称之间切换，即使拷贝游戏的时候没有进行中文命名，G6 Lite的中文系统库也会对游戏进行识别显示游戏的中文名称（当然也可以根据自己的意愿选择原始文件名[illegible]。系统启动以后直接默认的是进入游戏模式，[illegible]进入其他的模式就要[illegible]右上角的文字[illegible]这里会弹出一个下拉菜单，可以切换到"我的卡带"、"多媒体"、"PDA DS"。在"我的卡带"中[illegible]浏览运行一些第[illegible]方软件[illegible]"多媒体"其实就是保留的电影[illegible]功能，在这里[illegible]看专用格式的电影，听专用格式的音乐，另外还可以看照片和电子文本，[illegible]有游戏功能不能使用，要想[illegible]游戏需要回到主画面的[illegible]游戏功能上，不[illegible]进入多媒体功能[illegible]后要想回去就要重新关机，不能软退出算是一点不足。"PDA DS"就是新增加的PDA功能了，目前和M3的PDA功能完全一样，没有不同的地方，大家可以查看上次的M3测试了解具体的内容。G6 Lite在待机画面中如果不对任何键进行操作，一段时间后会自动关闭两个屏幕，可以为主机节约电力的支出，使用时只要轻轻按任何一个键或者点击一下触摸屏幕，就会[illegible]恢复原来的状态。

[illegible]te的这个新内核也没有将M3上的扩展模式进行移植，就是说不能进行最新的DSM格式影片的播放，也不能直接运行DGP和MP3文件。如果需要运行DGP和MP3文件需要进入到"我的卡带"模式中，[illegible]

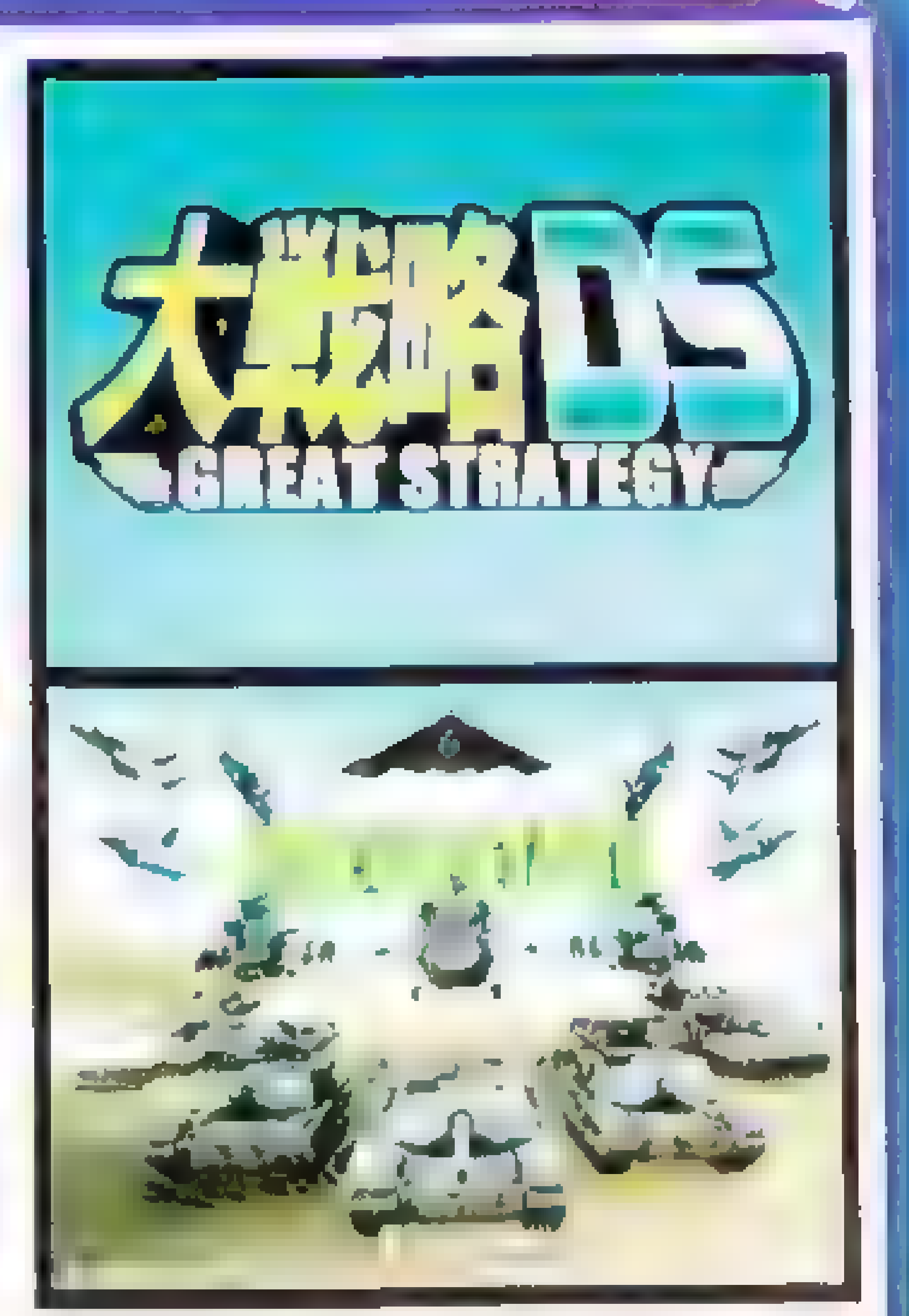



BOOT_MP_V1.3c.gba"文件，这个文件是[illegible]的"M[illegible]"文件，[illegible]行这个文件可以进行播放DGP和MP3文件，[illegible]然麻烦了一点，但是可以凑合着先用了，[illegible]有要强。目前各个版本转换的DGP文件[illegible]正常播放，但是播放中不能暂停这是和M3扩展模式最大的不同。MP3播放和M3扩展模式中没有什么差别，MP3列表中的简体中文、繁体中文以及日文和一些符号都可以正常显示，可见[illegible]全面。经过咨询，G6 Lite支持扩展模式还需要等待一段时间，到时候所有功能会[illegible]

[illegible]Lite可谓是有着不俗的表现，拷贝了几个NDS的新游戏《大战略DS》《[illegible]》[illegible]的情况。而且启动速度和M3一样，[illegible]进入游戏，值得一提的就是G6[illegible]以直接把[illegible]卡带中的存档拷贝下来并用在G6 Lite中的同一[illegible]，反之也可以把[illegible]上的进度传到[illegible]卡中[illegible]以方便玩家相互交换NDS卡的存档文件。在测试中运行了不少NDS游戏，都能正常使用软复位功能，可以在不关机的情况下直接回到主菜单画面（需要在转换游戏的时候选择使用这个功能），根据官方介绍，目前只有《马里奥赛车DS》不能使用该功能。M3上的金手指功能G6 Lite还没有支持，目前惟一能做的就是通过相应软件修改存档文件，不过使用起来会很麻烦，也不适合新

手。在GBA游戏方面，目前可以运行现在的几千个游戏，时钟功能也支持得很好，并没有因为卡带的缩小而取消了真实时钟芯片，可谓是麻雀虽小，五脏俱全。

游戏的续航时间相信也是每个玩家相当关心的，G6 Lite并没有让大家失望，NDSL主机中等亮度和音量下，NDS游戏最大续航时间可以达到10小时，可以说这个时间不会再有人嫌少了。至于价格，4G的售价为498元，对于不用另购存储卡的G6L来说，价格还是很能让人接受的。




## 小结

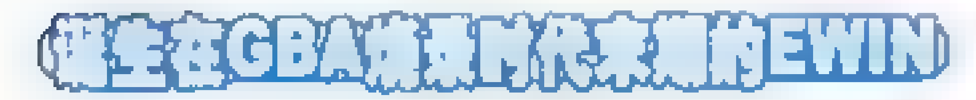
[illegible]述几个方面的使用和测试，G6 Lite的硬件[illegible]是非常强大的，在NDSL专用卡中，无[illegible]游戏兼容性还是各种功能支持上都是目前最好的。不足之处还是软件方面，暂时还不能继承M3的扩展系统播放最新的DSM影片，[illegible]和压缩。不过相信随着[illegible]个问题不会是什么难事，[illegible]M3上已经推出有段时间了[illegible]不知道什么时候能够再重新推出一个[illegible]己的一个梦想吧，早先曾经说要推出取[illegible]要无限延期了。因为现在“[illegible]常的火爆，使得厂家没有时间顾及上[illegible]的[illegible]还是买“完美版”的G6 Lite吧。

# EWIN2

# NDS游戏专用版[illegible]评测报告

文 Z[illegible]naSun 编 马修

最近[illegible]烧录卡界的又一轮战争终于开始进入高潮，各大厂商都来着[illegible]NDSL防尘卡大小的烧录卡为目标，对自己的产品线进行新一轮更新[illegible]曾经在GBA烧[illegible]收专用版EWIN2，下面就让我们一起来看看这款产品的性能究竟如何[illegible]



## 诞生在GBA烧录时代末期的EWIN

第[illegible]代EWIN[illegible]烧录卡诞生[illegible]什么[illegible]著名[illegible]游戏载入[illegible]，在硬件上[illegible]录卡的[illegible]性。可那毕竟是在GBA烧录时代的末期，各种品牌的烧录卡已经广泛[illegible]了市场份额，EWIN[illegible]名的叫好不叫座的产品[illegible]而放弃烧录卡的研发[illegible]就一直紧盯烧录卡技[illegible]出众的硬件设计，[illegible]

▲诞生于2004年的初代EWIN烧录卡

## EWIN2首次浮出水面

[illegible]

▲EWIN2 最早放出的工程样卡已经为它定了型。

下一代产品的正式介绍或是其[illegible]信息，只是支持EWIN产品的玩家[illegible]着EWIN[illegible]定出诞生，对于烧录卡[illegible]硬件设计[illegible]已[illegible]完全不知道了。[illegible]我们就可以看出EWIN[illegible]般人的脾气作风，而真正证实了EWIN2确实存在的消息，却是在今年4月份放出的几张EWIN2[illegible]工程样卡[illegible]候大家才[illegible]一代的EWIN[illegible]样采用外存储产品，[illegible]GBA正版卡大[illegible]

## EWIN2发售指日可待

[illegible]EWIN2即将发布的各种消息。据笔者确认，EWIN2迟迟没有发售的原因，是由于厂商[illegible]在研发适应NDSL防尘卡大小的新版本[illegible]的烧录卡。而这两大厂商一个是GBA[illegible]人，积累有丰富的软件、硬件的[illegible]个则是在NDS首款烧录卡面世不久[illegible]上[illegible]了丰富的软件[illegible]入NDS烧录[illegible]想要[illegible]他们[illegible]期[illegible]，难度上自然不低。而今天，我[illegible]了EWIN[illegible]烧录卡系列。

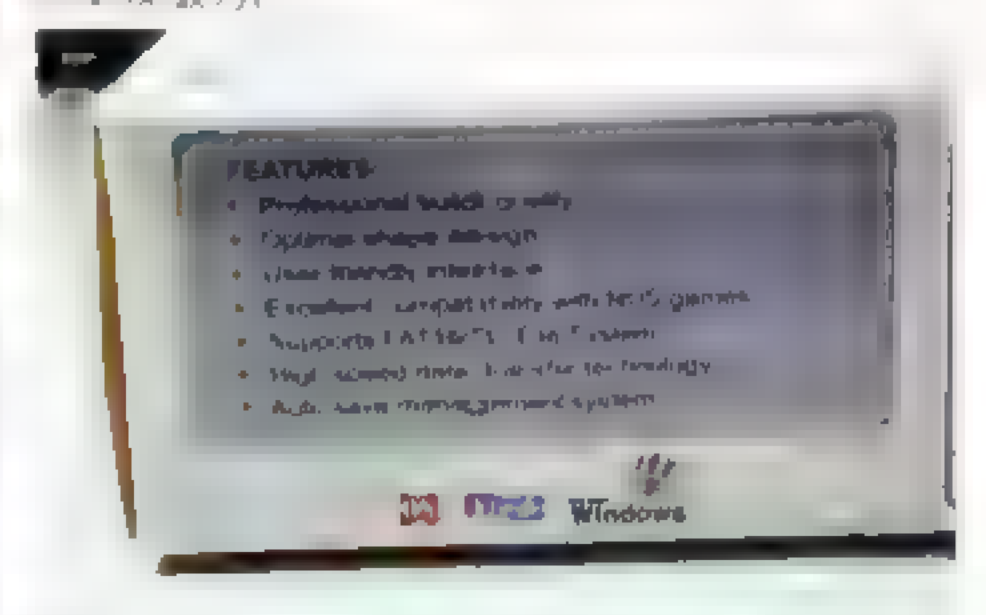
## 外观篇

7月[illegible]晚，笔者[illegible]了[illegible]EWIN[illegible]游戏专用版样卡，既然是NDS专用版，自然也就不支持GBA游戏了，[illegible]进入GBA模式，NDS将会[illegible]当前[illegible]EWIN[illegible]有[illegible]版本，[illegible]用了microSD[illegible]miniSD和[illegible]外存储设备，因为去掉GBA功能减少了不少[illegible]成本，[illegible]了[illegible]元的低售价。下文中我们将以[illegible]防尘卡大小的microSD版作为主要介绍对象。打开快递的纸箱，看到的是设计精美的外包装，之所以说设计精美，是因为它仿造了GBM的包装外壳制作，全英文的白色纸壳上[illegible]着银灰压模的

■仿照GBM制作的白色包装。



EWIN[illegible]中央表示的是烧录卡外存储器类型，[illegible]大家在购买时一定要仔细辨认。其[illegible]正式销售时[illegible]烧录卡附赠[illegible]也就是[illegible]的[illegible]半透明黑色两种可选色彩，并不[illegible]换服务。



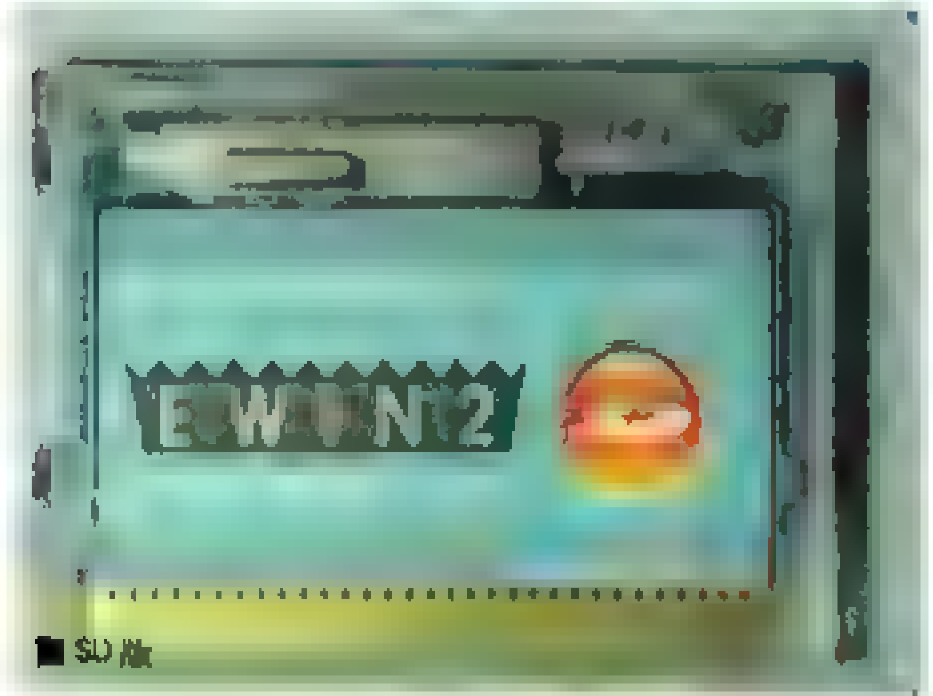


■下方蓝色标志表示了使用外存储卡的类型

采用microSD、miniSD和SD三种外存储设备的烧录卡，随着外存储卡[illegible]的大小上也是越来越[illegible]版。白色的EWIN2颜色[illegible]得厚重一些[illegible]得相当优秀，[illegible]

■microSD版

■ miniSD 版



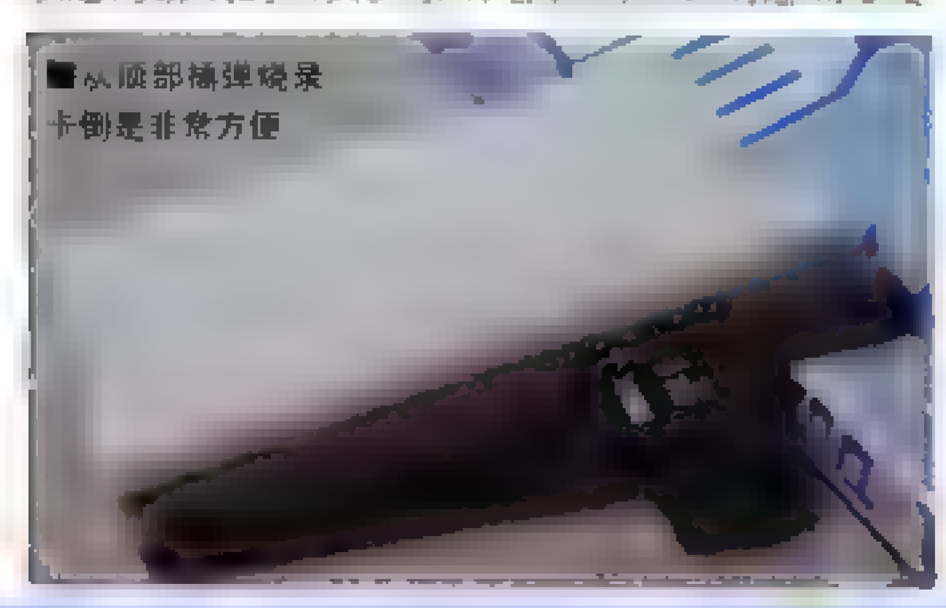
■ SD 版

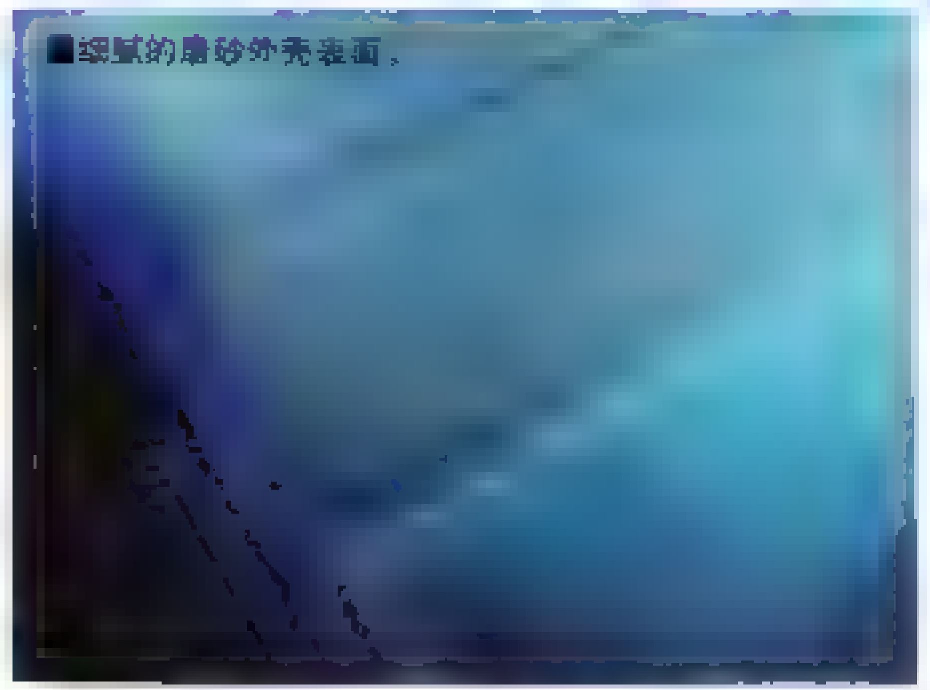
▲越长越短的EWIN2 简单

并且材料也没有明显的色彩不同等问题。整体上[illegible]做工上还是很不错的，[illegible]上的[illegible]大约

▲好在多出的部分不算太多，应该还能装进NDSL便携包中

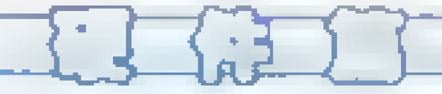
8mm左右。microSD卡的接口采用了弹[illegible]，使用起来可要比[illegible]那样用指甲抠卡方便多了。而且micro[illegible]的插口[illegible]在要换游戏时也省去了[illegible]的步骤，[illegible]就OK。另外，由于将microSD卡插入SD转接卡上[illegible]可以进行游戏的拷贝。当然，在[illegible]需要使


■从顶部插弹烧录卡倒是非常方便

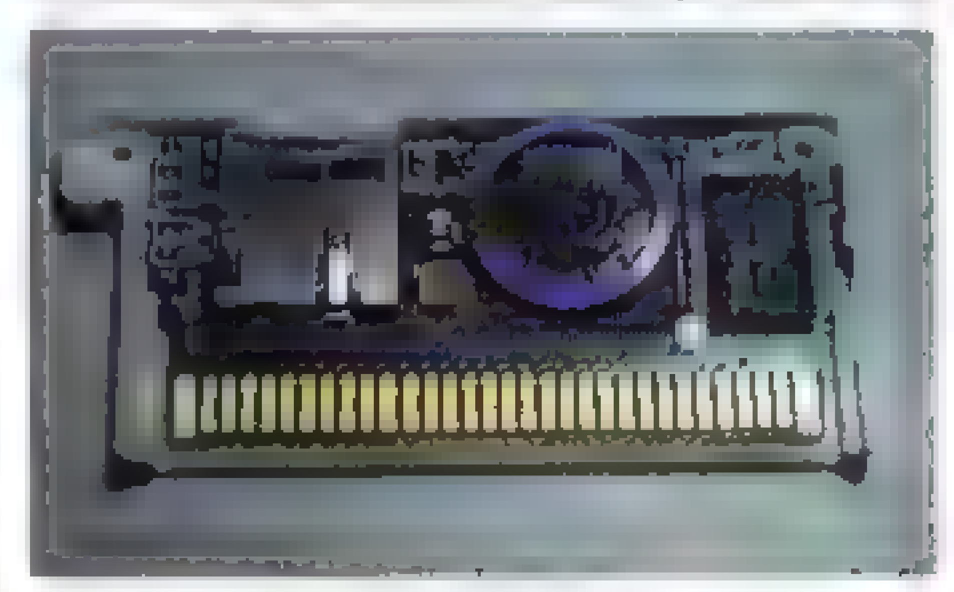

■细腻的磨砂外壳表面。

[illegible]在下[illegible]介绍。

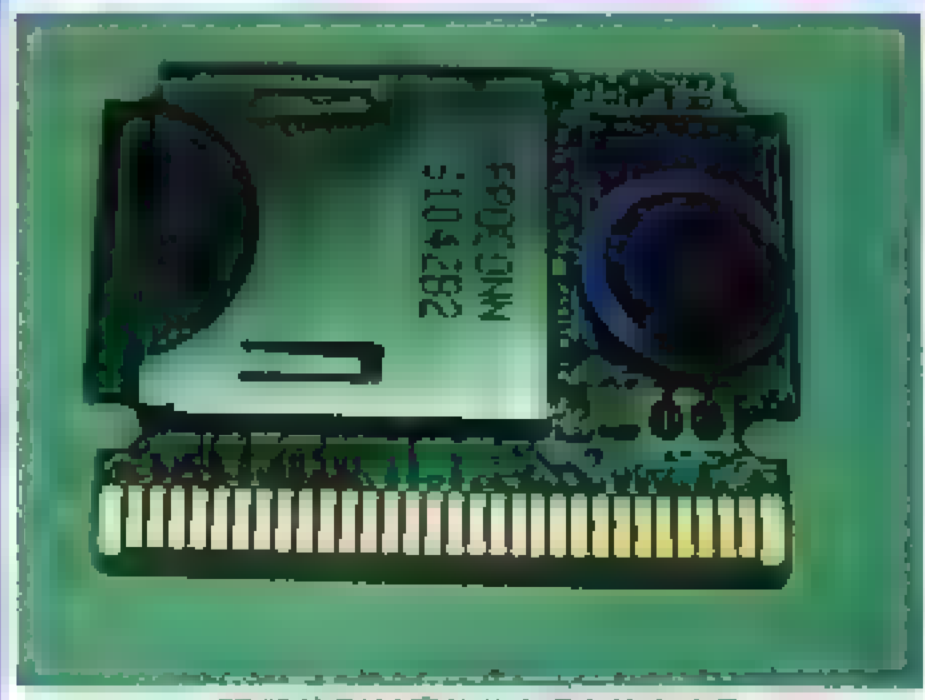
[illegible]用了[illegible]磨砂[illegible]卡更大[illegible]GBA卡[illegible]非常细腻[illegible]使用[illegible]在[illegible]上[illegible]大得可以，所以[illegible]样，[illegible]SD也要比GBA标准卡用插槽长出一截。




[illegible]


▲设计精细的EWIN2电路

还非常精致平滑。由于都采用了SD的I/O架构，因此卡带的[illegible]版本在硬件上[illegible]极为相似，内核存储[illegible]三个版本电路板上[illegible]GBA[illegible]RAM[illegible]也可以运行[illegible]BA游戏[illegible]EWIN2[illegible]上看，EWIN2完美版的上市也只是[illegible]产品[illegible]销售[illegible]了。最后再提一点，由于EWIN2节约的硬件设计，因此在电量的消耗上也要比传统支持GBA的烧录卡要减小许多，使用



▲SD版的RAM空位就在了存档电池下

NDSL在中级[illegible]下可以持续运行11个小时以上，[illegible]

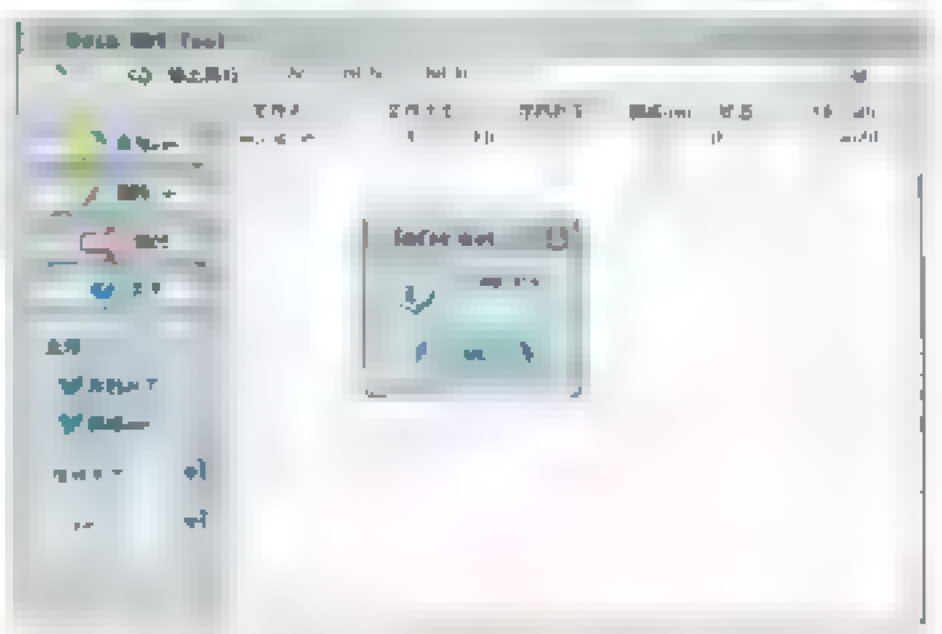
## 软件篇

[illegible]游戏的[illegible]，[illegible]得：[illegible]不惊人死不休"。[illegible]Ewinto[illegible]转换软件已[illegible]支持[illegible]（这其中[illegible]发布的Ewinto[illegible]日狂欢》游戏[illegible]行，并且这个问题[illegible]中解决了）。其他mini[illegible]相同的SD的I/O架构，[illegible]用，加上硬件、内核的稳定性，[illegible]样的优秀[illegible]上的游戏[illegible]了[illegible]的游戏ROM，[illegible]（[illegible]）[illegible]以外，其他诸如《[illegible]

■用EW N2玩《应援团》。

团》、《为你而生》、《生化危机》、《瓦里奥制造 摸摸乐》，甚至最新的《马里奥篮球 3对3》都能完美运行。

Ewintool转换软件的使用方法可谓非常的简单，[illegible]的操作，两步就[illegible]成ROM的转换。首先，我们需要去EWIN官方论坛的"EWIN2 [illegible]"版块下载最新的Ewintool转换软件（官方论坛地址：http://www.ewinflash.cn/BBS；[illegible]为[illegible]下载地址：http://www.ewinflash.cn/down/ewintbeta[illegible].rar），[illegible]软件，解[illegible]就可以直接双击Ewintool.exe运行。[illegible]的转换软



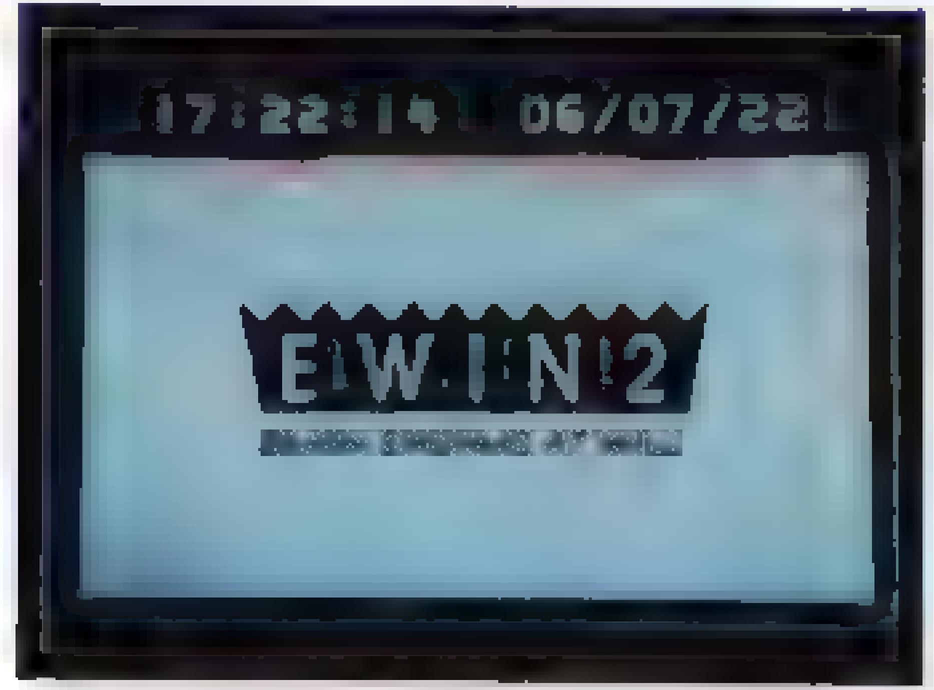
▲Ewintool程序的主界面简洁明了，所有按钮都是一目了然

件还暂不支持ND[illegible]及[illegible]等[illegible]，[illegible]只有"存档补丁"和"[illegible]"两个[illegible]勾选项目（第一次运行后[illegible]的添加也只需要点在上方文件[illegible]ROM的[illegible]文件[illegible]外，[illegible]

[illegible]

## 内核篇

EWIN[illegible]的内核[illegible]，[illegible]格的界面[illegible]显示，功能上完美支持FAT[illegible]的[illegible]文件系统

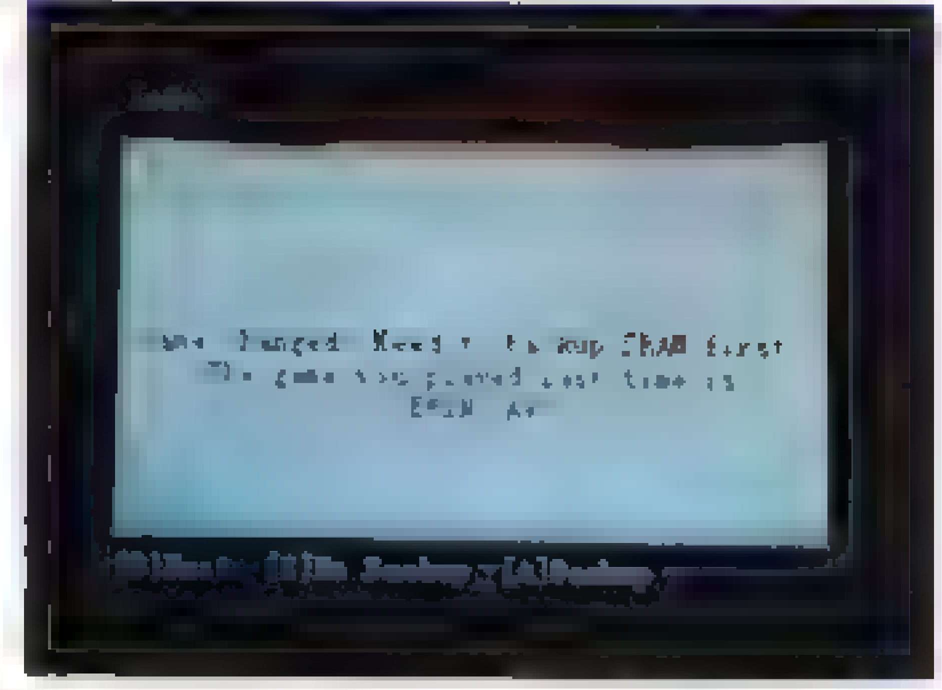



▲虽然没有触摸操作，但下屏加入时钟还是非常体贴的

[illegible]

▲内核正在初始化外存储卡，创建临时存档和配置文件

[illegible]



▲开启别的游戏前内核会自动备份上一次运行游戏的存档

[illegible]

[illegible]

# NDS软件新闻

文 小超 编 马修

转眼间暑假已经过去一半，大家一定过得非常愉快吧。剩下时间不多，可要好好安排自己的生活哦。玩的同时别忘记学习！下面一起看看近期的NDS软件新闻。

## NDeSmuME新版推出

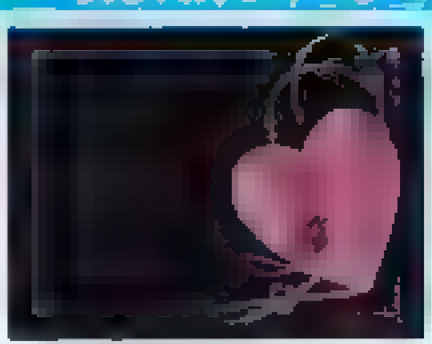
电脑用NDS模拟器NDeSmuME于7月中旬放出V0.4.0版。NDeSmuME由Normmatt在DeSmuME基础上开发。新版修正了3D模拟和程序菜单中的错误，提升模拟速度约2 FPS并缩减了key ROM。新版还在File菜单中加入Open and Execute选项，这样打开游戏ROM后直接就可以运行，而不用像以前一样选择Open打开ROM后还要再点击Emulation菜单下的Execute选项才能运行游戏。新版下载地址是http://www.gbarl.it/index.php?s=&act=ST&f=30&t=1875。

## DSOrganize新版发布

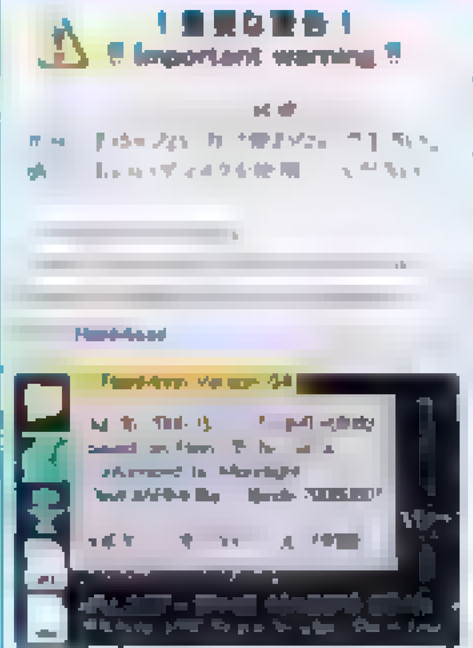
NDS用多功能软件DSOrganize于7月13日发布V2.1版。新版修正了WAV音乐播放错误，并加入对8 bit的WAV音乐的支持，修正保存书签、长文件名以及播放列表方面的错误，改变vCard方式适合vCard V3.0，将CFG文件作为文本格式，加入对代理的支持，加入对MP2在内的更多音轨格式的支持，提升虚拟键盘的速度，加入默认保存路径等。新版下载地址是http://www.dragonminded.com/ndsdev/DSOrganizeB2_1.zip。

## MoonShell新版公布

NDS用多媒体软件MoonShell于7月15日推出V1.33版。新版加入对日文CP932-2和繁体中文CP950两种字库的支持。下载地址是http://homeatt.ne.jp/blue/moonlight/moonshell133_fullpackage.zip



## ReinMoon推出新版




集合了Rein和Moonshell功能的软件ReinMoon于7月16日推出V0.4版。新版更新了savename.txt文件，增加对《任天狗》、《旅游指导对话手册DS》等游戏存档的个别判定等。ReinMoon能运行于GBA电影卡、M3、G6、SC CD等烧录卡上，目前仍不支持EZFlash4、MagicKey2、MagicKey3等烧录卡。V0.4版下载地址是http://fx.inemirror.dyndns.org/sources/reinmoon04.zip，需要通过代理服务器方可才能下载哦。

## NesDS开发消息

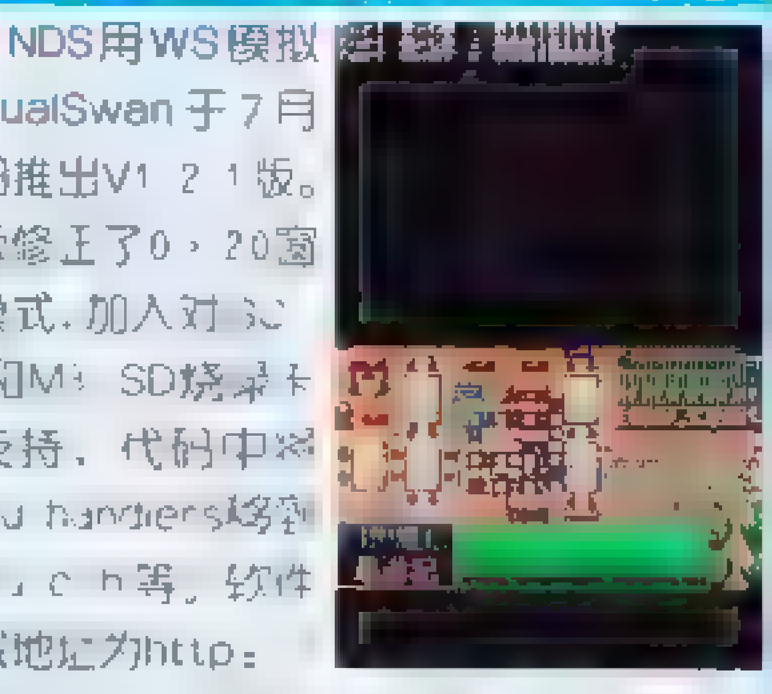
好久没有音讯的NDS用FC模拟器nesDS最近又有新进展。作者emu kid宣布正在开发中的新版本将加入存档存储和读取功能并支持SRAM，还会加入存档容量设置选项以及帧率调节功能。新版修复了《双截龙》等游戏的运行错误，并将驱动升级为最新的libFAT，能够在SC SD烧录卡上保存进度。一起期待新版的到来吧。

## Snezzi DS推出新版

NDS上的SFC模拟器Snezzi DS于7月上旬推出V0.24b版，新版提升声音模拟效果。虽然作者声明Snezzi DS只能在大存型烧录卡上运行，但经测试最新版制作的ROM同样可以在M3 SD上运行。新版的模拟效果也有一定的提升，但仍不尽如人意。小编试着运行了几个游戏，发现只有《宇宙战舰》、《超级R-Type》两款STG和《忍者神龟IV》还算正常，贴图和声音正确，速度基本达到全速。更多的像《F-Zero》、《快打旋风III》《音速战士》等贴图都有问题。至于中文汉化游戏，《最终幻想V》字幕显示不正常，《最终幻想VI》则是黑屏。V0.24b版下载地址是http://www.forwardcoding.com/projects/snezzids/snezzids_v024b_sound.zip

## DualSwan新版发布

NDS用WS模拟器dualSwan于7月1日推出V1.2.1版。新版修正了0.20窗口模式，加入对SC SD和M3 SD烧录卡的支持，代码中将menu handlers移到menu.c.h等。软件下载地址为http://random.drunkencoders.com/files/dualSwan.v1.2.1.tar.gz。

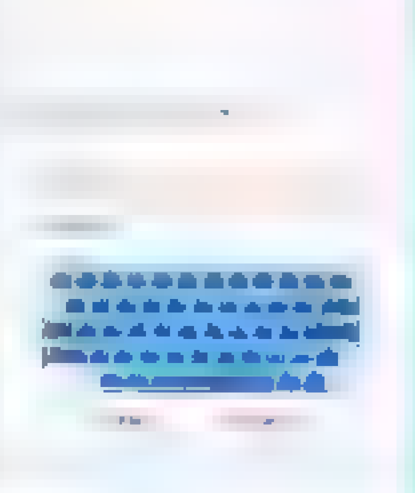


## 用NDS遥控Xbox

NDS附加的新软件来了，现在你可以通过DrXama这款软件来遥控Xbox游戏机。软件作者是Tsunami Ore。首先你的Xbox要装有最新版本的Media Center媒体中心软件，然后将网络服务端口设置为80，将Xbox通过双线联入无线路由器后，在NDS上运行DrXama，输入Xbox的IP地址，就可对Media Center进行控制。操作方面，NDS的按键同Xbox手柄一一对应，部分按钮的功能需通过触摸屏来实现。下载地址是http://rapidshare.de/files/2751186/DrXama.zip.htm。

## Beup新版发布

NDS用MSN聊天软件Beup于7月中旬推出V0.2b版。作者没说明具体做了哪些改进，但软件界面看起来舒服了不少。运行Beup后会寻找无线热点并自动获取IP地址连上MSN服务器，输入MSN帐户后，如果正确则会进入聊天界面并显示好友。Beup目前实现的基本功能包括登陆、聊天以及更改聊天状态等，可以通过虚拟键盘输入文字。新版下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=28916。



## SylphIRC新版公开

NDS用IRC聊天软件SylphIRC于7月1日发布V0.05版。新版修正聊天信息窗口错误，加入Open PM命令可以对某一用户打开单独的聊天窗口，修正昵称名称敏感性问题，改进部分代码等。下载地址是http://www.maxconsole.net/content/dwn/src005.zip。

# 玩转PSP

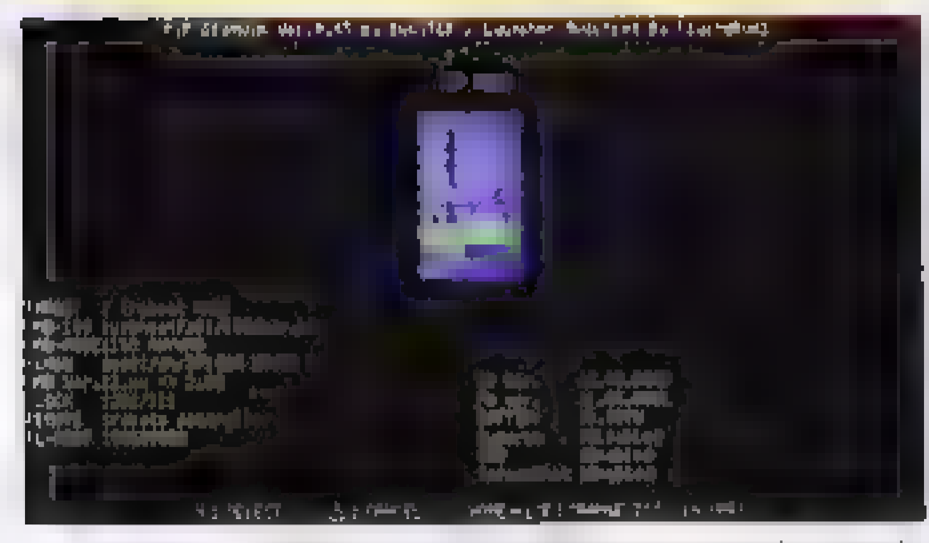
终于到了一年中最热的时候，大街上有种被烤焦了的味道 [illegible] 吧。PSP软件也随着天气在升温，新版DevHook成功模拟了2.71版系统，[illegible] 软件也纷纷推出新版本，[illegible] 的PSP软件新闻。

文 C.H.1. 编 铭风

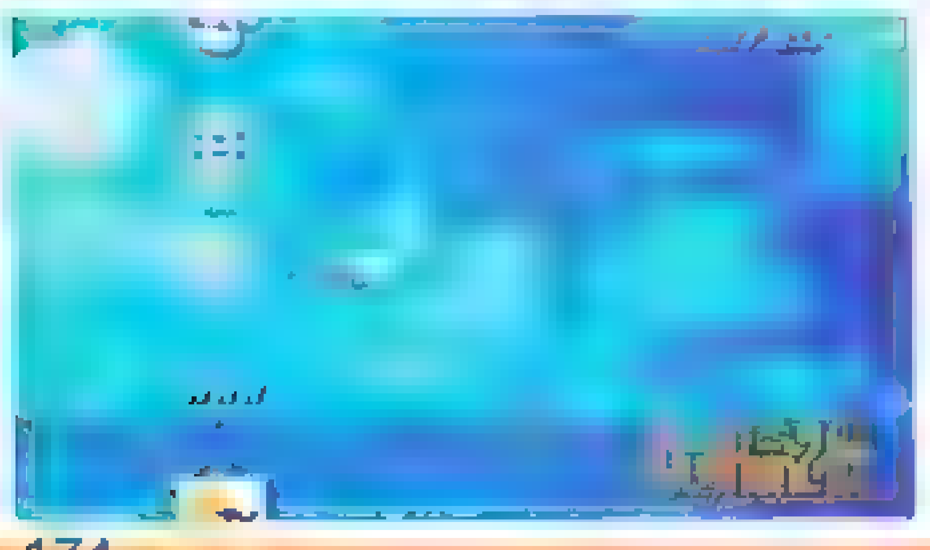
## PSP热点新闻追踪

### 游戏破解

#### DevHook继续更新



PSP上最强的引导工具DevHook在7月中旬推出V0.43、V0.44、V0.45三个版本。新版加入对2.6、2.71系统的支持，修正1.5版游戏免UMD运行的错误，加入更多的控制选项，重启后的内存数据有所变化，支持ELF格式启动EBOOT.PBP和UMD或者ISO中的EBOOT.BIN等。DevHook已经可以成功模拟2.71版的系统，与索尼官方更新的特性一样，模拟的2.71版系统能够播放Flash动画，并且可以选择简体中文和繁体中文菜单，另外WMA播放以及无线上网功能也正常。针对于DevHook的各种补丁也不少，像实现截图功能的补丁，可以通过USB线玩电脑硬盘游戏的补丁，甚至还有网友将程序菜单改为中文。在新版DevHook中，程序界面直接选择START启动后，马上按住PSP的L、R键可以直接进入2.71系统而不是运行游戏。另外游戏运行中，按Home键弹出选项，先将光标移到"YES"上，然后同时按住PSP十字键的上和L、R键，再确定，就会返回到 [illegible]。



DevHook v0.45版下载地址是http [illegible] psp console tribe com archive news [illegible] 74 released devhook [illegible]

#### 1.5版PSP游戏破解 [illegible]

近期来，PSP上游戏破解 [illegible]，被导出的ISO游戏都能运行。这些游戏包括《NANA 一切都是大魔王的指引》《死神BLEACH 灵魂升温》、《炸弹人 携带版》、《天外魔境 第四默示录》《奥特曼 战斗进化

0)、《问答机动战士高达 问战士DX》、《斗魂》等。另外先前不能运行的世嘉赛车游戏《OutRun 2006 海岸狂飚》现在也能运行了。加上《勇敢的故事 新的旅人》、《铁拳 暗之复苏》等游戏，真让人有种应接不暇的感觉，看来PSP破解的春天已然到来。

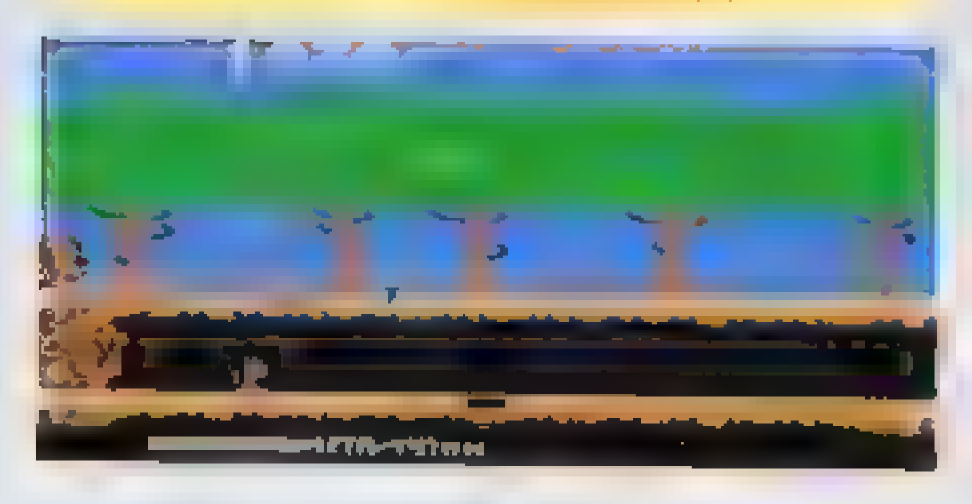
## PSP固件修改程序推出

在推出PSP降级程序后，Dark_Alex并没有闲下来，于7月中旬推出PSP用固件修改程序Custom Firmware Proof of Concept。这个程序是对PSP的固件进行写入，可以实现隐藏破损文件图标，禁止开机自动运行UMD光碟，甚至可以运行1.5至1.0的降级程序以及修复变为"砖头"的PSP等等。

下载地址是http://dax.psp-tuts.net/cf_proofofconcept.zip。

# 模拟器

## PSPAtari新版公开



PSP用Atari模拟器于7月11日推出v1.0.4版，新版采用全新的背景和图标，系统界面中加入用户自定义图片功能，修复音频功能的错误等。

下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/pub/pspatari/pspatari-v1.0.4.zip。

## PSPUAE[illegible]

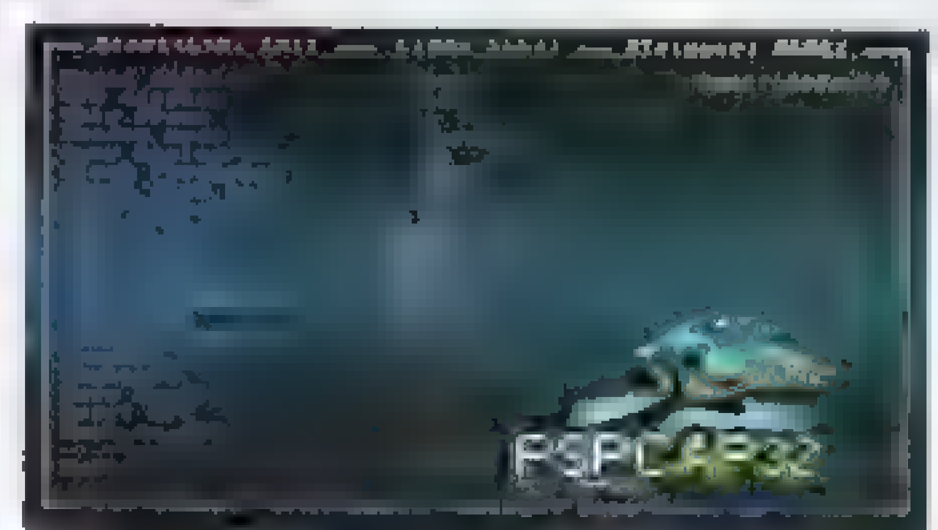
PSP用Amiga 500模拟器于7月[illegible]日推出v0.5版，新版修正了存储和读取设置时的多个错误，将SAVE STATE改名为STATE，加入五个存档位置，修正文本的错误等。游戏时，PSP的十字键相当于Amiga 500的手柄，模拟摇杆则相当于鼠标，[illegible]键是激活键盘，L和[illegible]键是鼠标左键，R和[illegible]键是鼠标右键，按[illegible]键能让鼠标箭头精确定位，按SELECT键则能调出设置菜单，按START键截取图片

下载地址为http://www.condorserverpro3.com/pspuae。

## [illegible]

PSP用CPC计算机模拟器CPC Emulator for PSP于7月中旬推出v1.1.1、v1.1.2两个版本。新版提升了声音效果，程序运行时直接进入系统菜单，显示电池电量百分比，加入Shadow设计的背景图片和图标，修改了用户界面能够自定义背景，修正存档的错误，修正键盘映射错误等。

V1.1.2版下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspcap/pspcap32-v1.1.2.zip。




## [illegible]

PSP用NEOGEO[illegible]模拟器[illegible] Emulator for PSP于[illegible]14日推出[illegible]版。

使用BIOS时会开启光栅效果，改进使用unibios V2.0、V2.1、V2.2时的光栅效果，去除画面描绘的部分机能等。7月15日又发布V0.22修正版，修正2.5、2.6版使用eLoader运行时的错误。

下载地址是http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/files/ngepsp_022.zip。

## NEOGEO CDZ新版公开

NEOGEO CDZ Emulator for PSP于7月中旬推出V0.5 beta3版。新版修正命令行读取错误，改变游戏标题读取方法，暂时不能兼容老版本的存档。

下载地址是http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/files/ncdzpsp_05beta3.zip。

## CPS1模拟器开发中

在完成了NEOGEO CDZ Emulator for PSP和NEOGEO Emulator for PSP后，NJ的第三款作品竟然是CPS1模拟器。CPS1是CAPCOM上世纪80年代末的街机机板，上面诞生过很多经典动作游戏。NJ已经正式公布了PSP用CPS1模拟器的开发情况，其中显示模拟度95%，声音模拟度[illegible]%，输入模拟度80%，CPU模拟度80%，用户界面开发程度10%。从公布的图片来看，《街头霸王》、《快打旋风》、《名将》、《街霸ZERO》等游戏已经能够正常运行，除了《街霸ZERO》贴图有点问题外，其他游戏显示都正常，一起来期待吧。

## PSPVBA新版发布

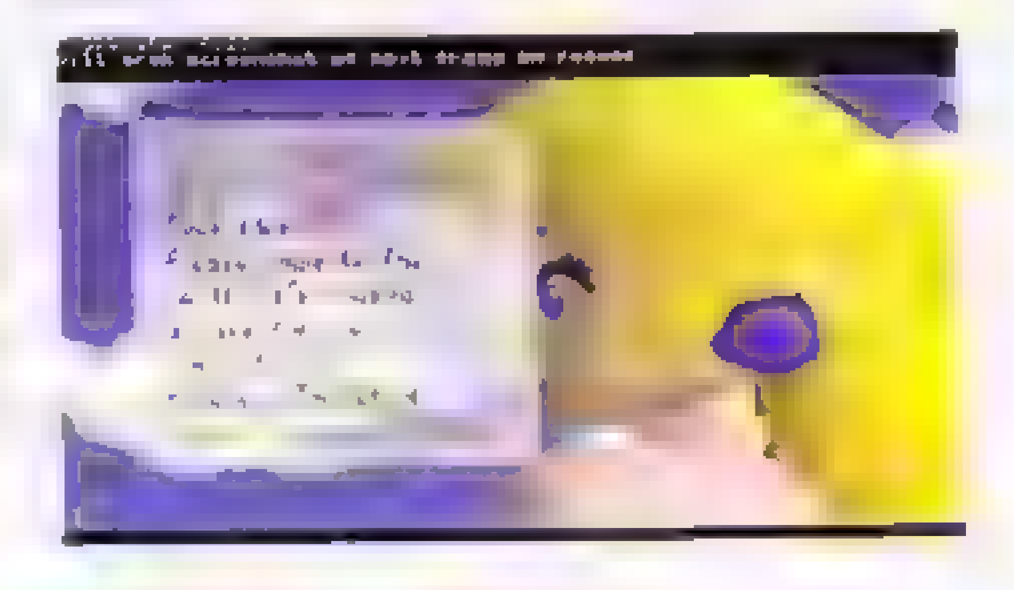
PSP用GBA模拟器PSPVBA于7月14日发布V1.1.0版。新版能够运行于2.5和2.6版PSP上，重写了所有图形代码部分，声音用22Khz代替11Khz，图像更加流畅，截图文件格式由BMP变为PNG等。新版在速度方面有所加强，不过还是偏慢。

下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=29072。

## Daedalus R6版推出

沉寂了一个月之久的PSP用N64模拟器Daedalus R6于7月19日发布R6版。新版支持超过50种合成模式，加入对N64手柄C钮的支持，增加从记忆棒N64目录下读取ROM，修正画面闪烁问题，修正贴图内存释放错误，修正截图功能等。游戏和PSP的[illegible]相当[illegible]切。

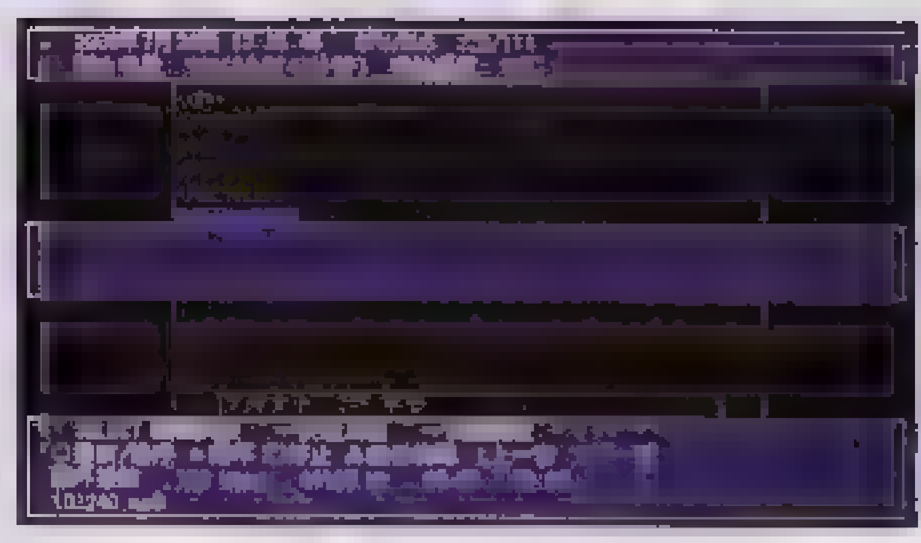
下载地址是http://www.maxconsole.net/content/dwnl/daedalus_psp_R6_v160.zip。



# 自制软件

## eReader发布多个版本

国产PSP用电子书软件于7月10日、7月13日、7月18日发布V1.3、V1.31、V1.33、V1.4四个版本。v1.3版增加歌词读取和显示的功能，增加歌词选项，增加文件剪切功能，增加错误恢复功能，增加对ID3v2标签的支持，提高MP3音乐的采样速度以对应非44100Hz频率的MP3文件等。v1.31版修正歌词导入后切换MP3的错误问题，将歌词居中显示等。v1.3



版增加对UTF-8编码的支持，重写MP3[illegible]索引[illegible]提升[illegible]等。v1.4版增加对WMA音乐的支持，支持网页文件中的标签，修正[illegible]删除时文件操作[illegible]的错误等。新版中按R键进行文件剪切，按START键进行粘贴。歌词文件扩展名要变为LRC并和MP[illegible]放在一起。7月[illegible]日，作者[illegible]在[illegible]PSP和DevHook模拟的[illegible]版本，但这个版本在[illegible]导致死机。另外USB[illegible]不能打开，[illegible]不能更改。

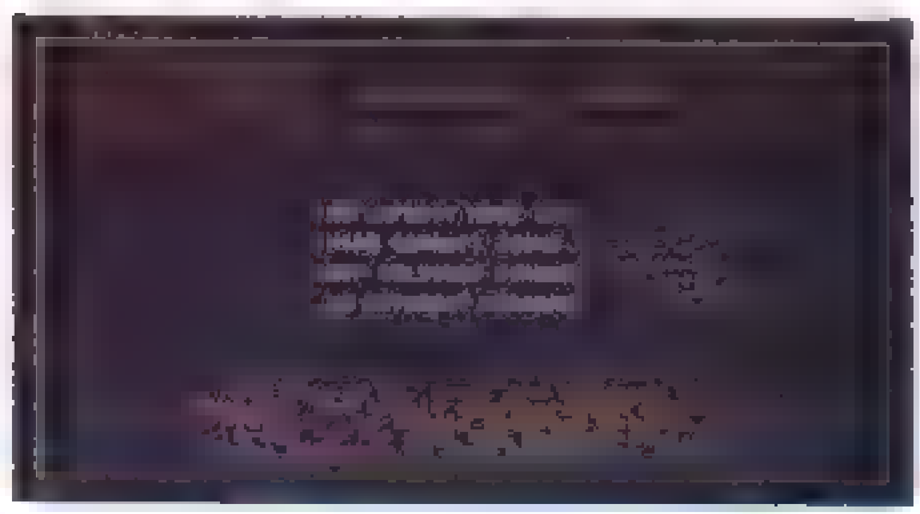
最新版下载地址为http:[illegible]net/viewthread.php?tid[illegible]

## X-Flash新版推出

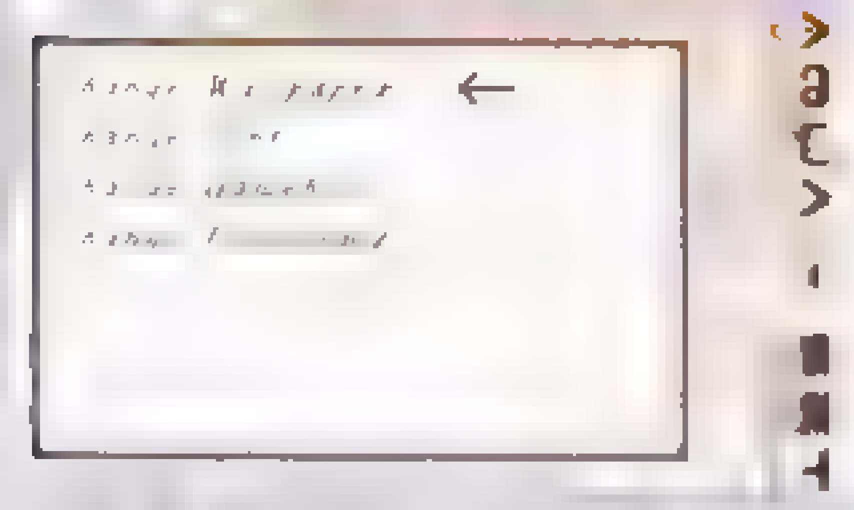
[illegible]用系统固件更改软件X[illegible]14日、7月15日、7月[illegible]日推出v1[illegible]、v1[illegible]、v1[illegible][illegible]加入视频图标和图片[illegible][illegible]

[illegible]系统修改软件[illegible]

下载[illegible]



## 全新PSP系统修改软件推出



近来，很多人热衷于更改PSP系统固件。这不，又一款PSP系统修改软件出炉了。这款软件的名称为Aqua-set，最新版是7月20日推出的V1.00A。与X-Flash相比，Aqua-set提供的功能要少很多，[illegible]易上手。Aqua-set[illegible]纸、文字字体、[illegible]方式和启动声音四项，[illegible]作者则希望在以后的版本中加入[illegible]。

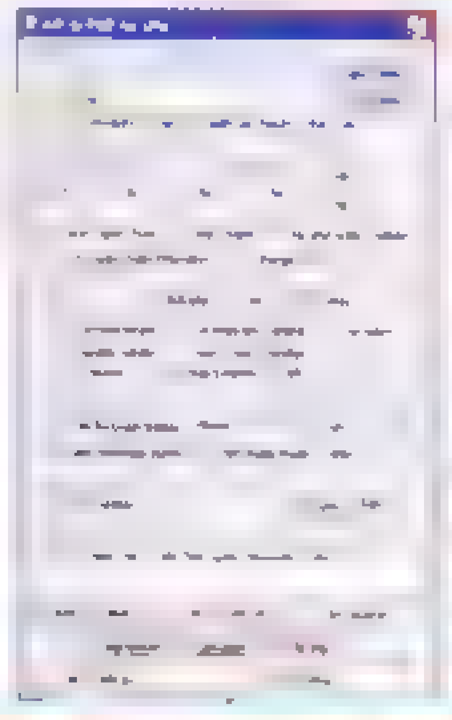
下载地址是http:[illegible]

## XviD4PSP新版发布

[illegible]

下载地址是http:[illegible]

## AVItoPMP新版公开



[illegible]

INI文件中。

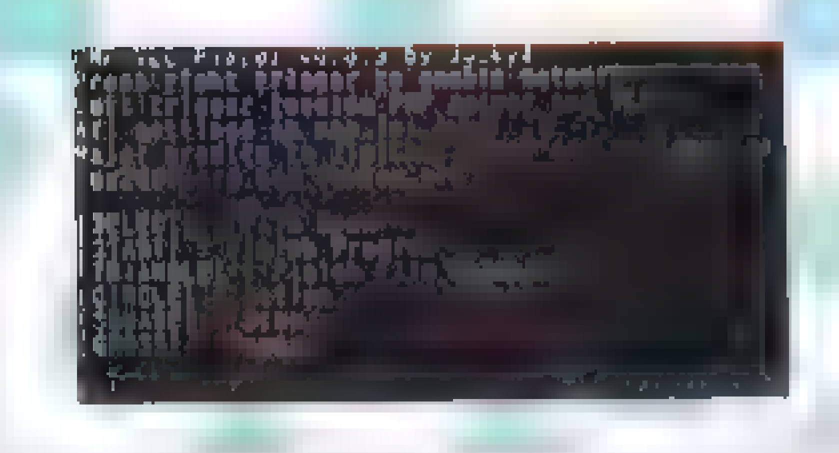
奔腾IV CPU专用版下载地址为http://lagoff.net/download/avitopmp/AVItoPMP_P4.rar，AMD CPU专用版下载地址为http://lagoff.net/download/avitopmp/AVitoPMP_AMD.rar。

## PMP Mod Subtitle Mod新版推出

PMP Mod的字幕修改版程序PMP Mod Subtitle Mod又有新版推出，新版基于PMP Mod V2.02，加入对SRT文件的支持，支持繁体中文、日语、韩语等亚洲语言字幕，每段视频最多能支持八种字幕，并可以软件调整CPU频率等。播放时同时按L和×键更换字幕，同时按×和□键改变字体，同时按□和○键改变边框颜色。

下载地址是http://www.fx-world.org/download/pmpmod202b_sub.zip。

## PMP VLC新版发布



PSP用视频播放软件PMP VLC于7月中旬发布v0.0.7版，新版加入对AVI视频文件解码的支持，修正了缩放功能，按R键先连接网络并显示IP地址，pmp.ini文件中能够添加5个视频文件夹和5个音频文件夹，文件夹中不能包含网络路径等。通过PMP VLC我们能在PSP上通过无线网络播放电脑硬盘中的视频文件，有兴趣的朋友快去试试吧。

下载地址为http://www.fx-world.org/download/[illegible]/PMP VLC [illegible] test binaries.zip。

## CoolPlayer放出新版

[illegible]的PSP用音乐播放软件CoolPlayer于[illegible]放出[illegible]个新版，新版在AFL播放[illegible]以下格式基本完美，FLAC基本完美，[illegible]还有少许爆音，TTA播放[illegible]，AAC播放基本完美，播放Q8及以下质量的OGG基本完美，Q10质量的OGG播放还有爆音，并加入对MP3播放的支持等。

下载地址是http://www.cngba.com/forum-122-1.html。

## ThemePSP新版推出

PSP用主题安装软件ThemePSP于7月20日推出V1.2版。新版加入全新的图形界面，加入界面功能选项，可以向DevHook模拟的FW 1.5、2.0、2.5、2.6、2.71版系统中安装主题，移除GTA style这一主题以节省空间，修正ThemePSP Creator安装包300x170分辨率图片的问题等。使用时，用方向键的上、下选择主题，按×键确认安装，按□键调出功能选项，可以对是否安装背景(Backgrounds)、字体(Font)、启动声音(Boot Sound)等具体项目进行设置，按○键退出。

下载地址是http://www.maxconsole.net/content/[illegible]/ThemePSP_1.2.rar

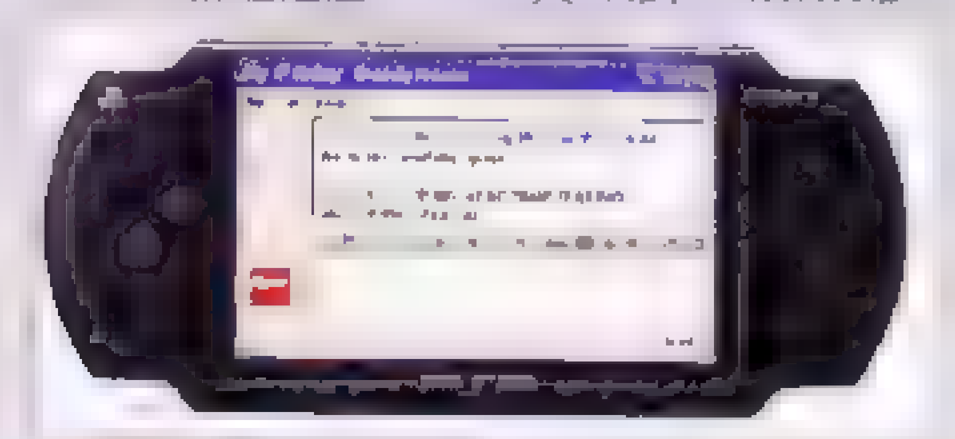
## uo_OGRaniser新版公布

PSP用文件管理工具uo_OGRaniser于[illegible]推出v0.3.0版，新版采用全新的外观界面，加入信息提示窗口，加入醒目的电池电量显示，支持[illegible]程序文件夹名称，加入[illegible]功能，[illegible]以下的[illegible]插入充电器才能继续运行等。uo_OGRaniser可以将[illegible]重新排序，并[illegible]图标，在开始界面按START键

进入，SELECT键截图，按方向键的左显示所有1.0版程序，按方向键的右显示所有1.5版程序，按L键隐藏破损程序。按△键将程序按字母升序排列，按□键按字母降序排列，按×恢复原来的排列顺序，按住○键选中程序再按方向键的上、下能移动顺序，按摇杆的左能够退出程序。

## 让PSP也能打电话

时下网络电话非常盛行，而PSP又有无线网络功能，于是聪明的玩家就想到用PSP来拨打电话。拨打电话首先要在PSP上运行AFKIM V2.0，然后通过IP-Relay(http://www.iprelay.com)这个网站将用户在PSP输入的文字信息变为语音信息。不过IP-Relay只面向拨打美国境内的电话用户。

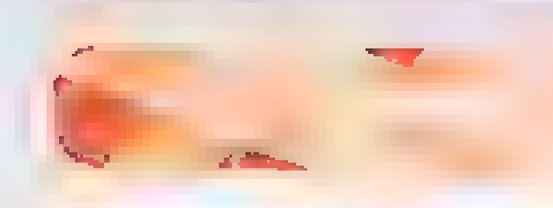


感兴趣的朋友可以到http://www.mypsportal.com/forums/upload/showthread.php?t=3看看，AFKIM V2.0下载地址为http://www.maxconsole.net/content_dwnl/AFKIM_V2_PSP.rar。

## PSPBrew新版推出

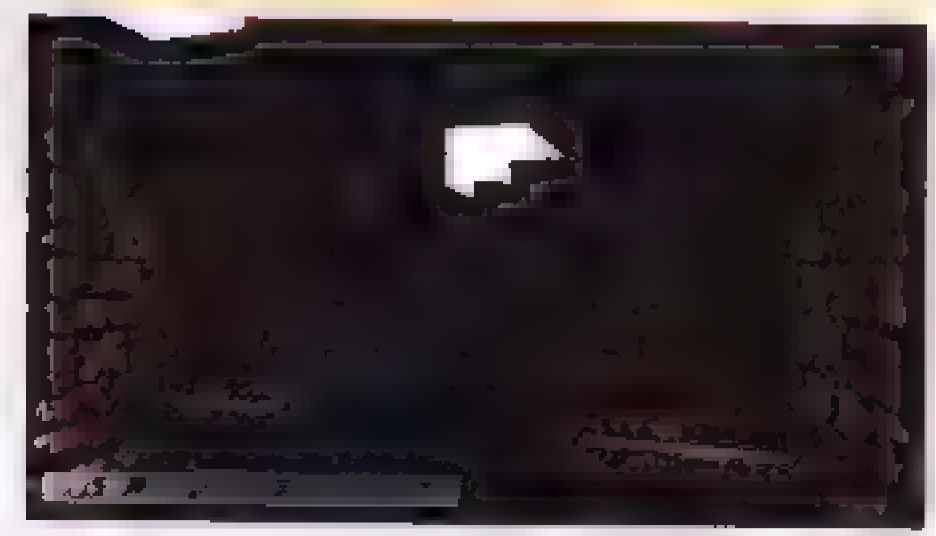
电脑上的PSP图标制作工具PSPBrew于7月14日推出v0.80版。新版修正Deutsch语版的问题，加入Dutch、Danish两种新语言，修正网络连接断开崩溃的错误，加入UMD光碟图片预览功能，修正程序排序错误等。

下载地址为http://www.puffo83.altervista.org/download/PSPbrew080.zip。



# 同人游戏

## 新3D引擎出炉



虽然PSP的3D性能很强，但限于开发能力，自制游戏方面还是以2D为主，现在这种状况将会发生改变。7月下旬LteStudios发布了自主开发的3D引擎Lte 3D Engine，支持众多特效，有3D效果、2D与3D混合、粒子特效、动态光源、字库，并支持多种图片格式等。LteStudios发布了演示程序，从演示来看，LTE 3D Engine能较好地实现3维处理，镜头可以多向旋转。看来，在PSP上玩3D自制游戏的日子不远了。

感兴趣的朋友可以去官方网站，网址是http://www.testudios.com。

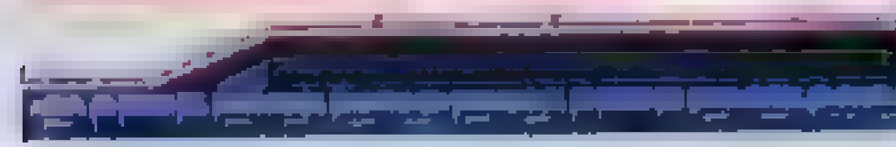
## 《Lua Ys for PSP》发布

Falcom的1987年发售的《伊苏》可谓是RPG历史上的里程碑式的作品。现在一位叫Jman420的人正将其移植到PSP上来。目前《Lua Ys for PSP》已经实现了角色动画，背景卷动，角色也能走到建筑物后隐藏起来。游戏目前还只有一个场景，玩家惟一能做的就是操纵角色走来走去。希望作者能继续开发哦。

下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?p=159804。

## 《Metroid: Return of the SA-X》发布

任天堂经典游戏《银河战士》登场PSP了。《Metroid: Return of the SA-X》最新版是7月19日推出的v0.5版，新版采用加入菜单，加入新的敌人和背景，还有制作人字名单，跳跃动作和动画等。游戏虽然完成度不太高，但看起来已经像模像样，期待完全的版本。



下载地址是http: [illegible] www.ouemu.co.uk/vb/ [illegible] showthread.php? [illegible]。

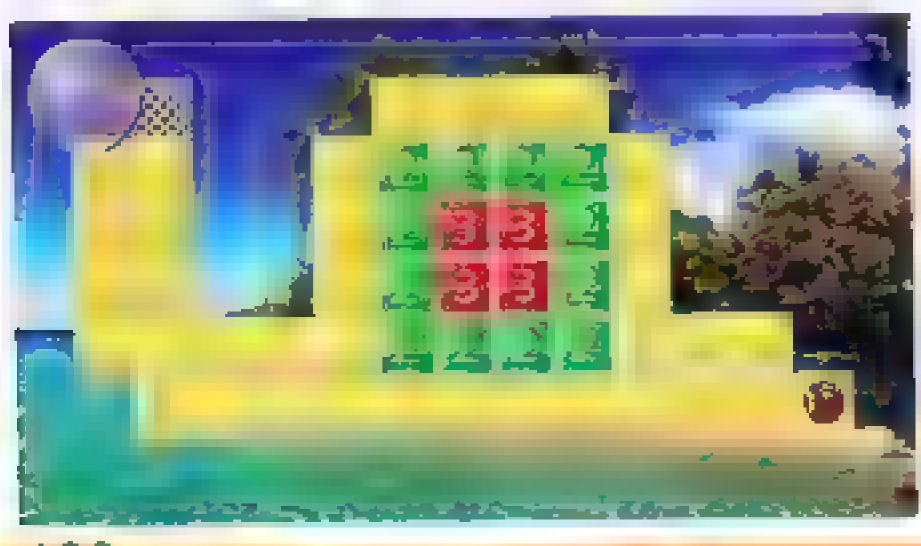
## [illegible]

以索尼克等世嘉知名游戏角色为主角的格斗游戏《Sonic Battle Arena》于7月 [illegible] 日推出在线版本，[illegible] 对战。运行前，[illegible] App [illegible] BA [illegible] lua文件中的第五行，把已经 [illegible] netlib_server [illegible] 168.75.118"改为netlib_server [illegible] 148。

下载地址是http: [illegible] Battle Arena [illegible] html。

## 《Super Tomato Numbers》推出

《Super [illegible]》是 [illegible] 游戏，操作非常 [illegible]，使用方向键 [illegible] 数字 [illegible] 显示的 [illegible] 将所有的 [illegible] 限制，找 [illegible] 游戏 [illegible]。



每关的背景图片各不相同，可惜没有声音。

下载地址为http://www.playeradvance.org/forum/showthread.php?t=2190。

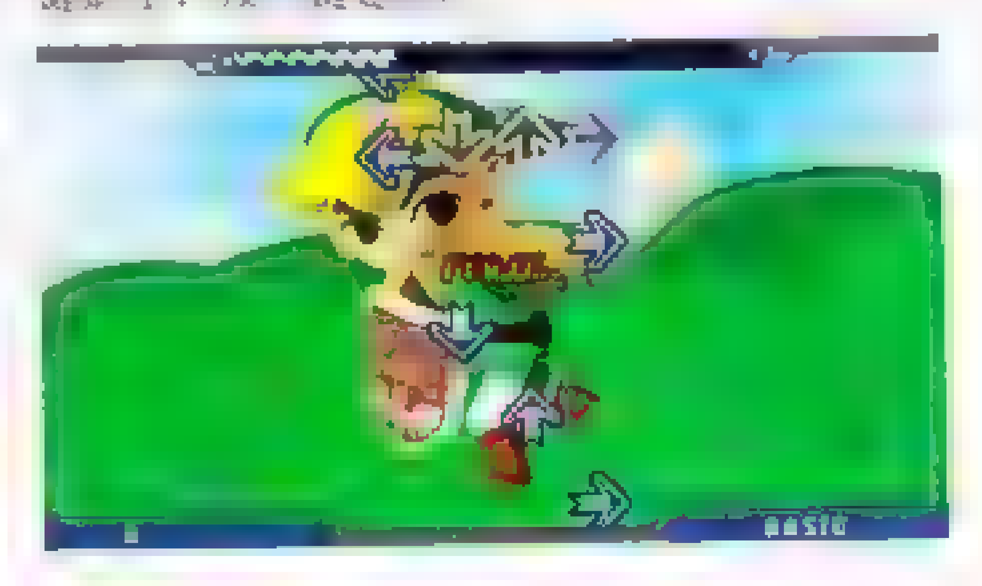
## 《Table Top Rally》[illegible]

PSP上的赛车游戏《Table Top Rally》于7月18日推出V0.2版。新版加入超过20辆不同车辆，加入制作人员名单，修车厂功能修复，加入按键 [illegible] 功能，更换新音乐等。游戏开始画面 [illegible] 键开始游戏，按 [illegible] 键选择车辆，按 [illegible] 键 [illegible]，按 [illegible] 键查看制作人员。

下载地址为http: [illegible] forums [illegible] net [illegible] showthread.php?t [illegible]。

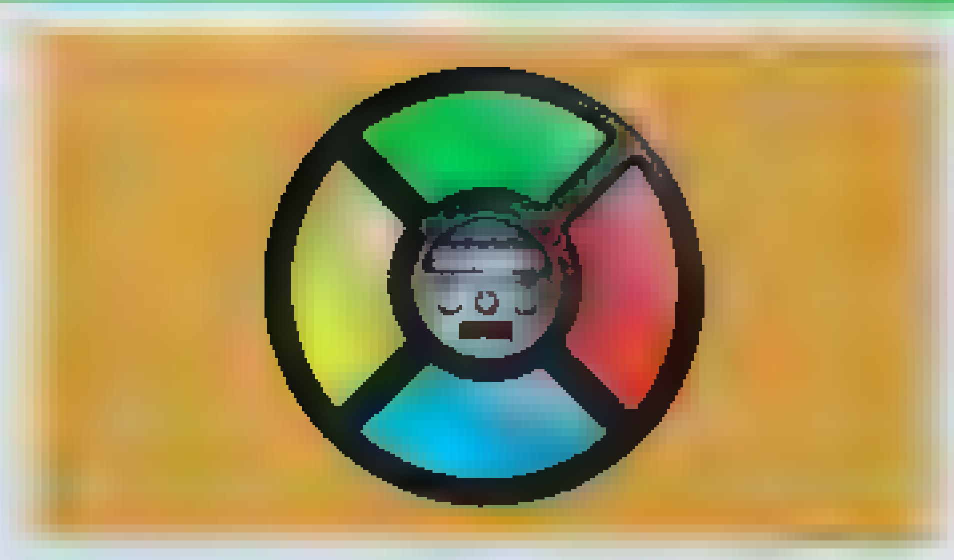
## PSP Revolution Nintendo Style推出

[illegible]《[illegible] Revolution [illegible]》[illegible] 游戏又出了任天堂 [illegible] n Nintendo [illegible] 游戏 [illegible]《塞尔达》、《俄罗斯 [illegible]》[illegible] 比如 [illegible] 每关 [illegible] 图片也 [illegible]《[illegible] Revolution [illegible]》[illegible] 按 [illegible]，按 [illegible] 键 [illegible]。



## Simon for PSP 发布

《[illegible]》是款 [illegible]

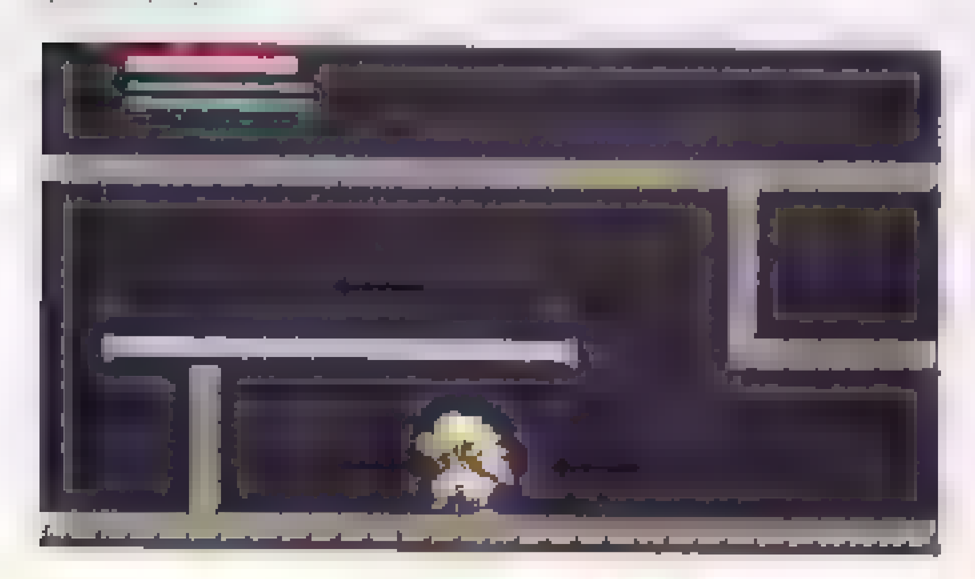


戏，现在又移植到PSP上来。《Simon for PSP》的游戏规则和传统的《Simon》一致，圆盘上有四种颜色的灯，游戏会先将灯光闪烁一遍，玩家按照亮灯的顺序按键。[illegible]

[illegible]

## [illegible]

[illegible]



## Lua Wormz推出

[illegible]

动蠕虫，方向键的上是跳跃，按×键投掷炸弹，按○键暂停，按START键进入系统菜单。

下载地址是http://forums.qj.net/showthread.php?t=60468。

## Naruto Fight for PSP发布

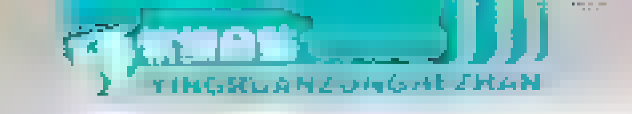
根据时下热门漫画《火影忍者》改编的格斗游戏。游戏时，按×键跳跃，按○键攻击。不过游戏尚在开发中，很多功能都不完善，人物只能选[illegible]个，还会经常性死机。

下载地址为http:[illegible]

## [illegible]

[illegible]

[illegible]



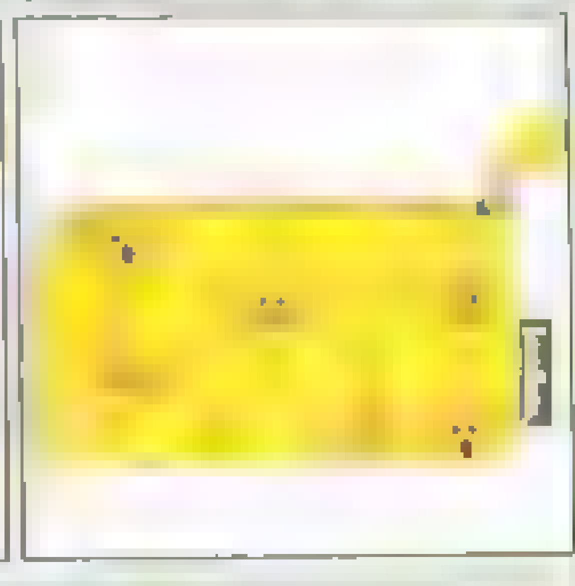
# 硬件短消息

文 ZinniaSun2000
编 马修

经历了第二次的丰收大潮后，紧接着Dark_AleX又为我们献上了2.70、[illegible]系统文件的破解，为新游戏能在1.5版本主机上运行奠定了基础。于是随着Devhook新版本的不断推出，一时间，各种PSP方面的消息可谓火遍了大江南北，我们又一次看到了PSP破解的新景象。相比软件方面风风火火的势头，硬件方面除了一段时间内[illegible]的登场以外，其他新消息可谓是寥寥无几了。下面还是让我们来看看本期的《硬件短消息》吧。

## LocoRoco [illegible]

SCE力推的圆润大作《LocoRoco》已经上市半个月，随着游戏的发售，另外两款以[illegible]为主题的便携包也紧随其后登上了货架。这两款[illegible]的两款便携包在尺寸、材料上[illegible]，在[illegible]介绍给大家的前款主题[illegible]。只是两款在外观[illegible]上都可以[illegible]我们可爱的[illegible]。其中一款包仅容纳我们可爱主角的半个身躯就占去了整个包正面40%以上的面积，另外一款则是以橙色为底绘制着那游戏中的LocoRoco[illegible]。两款便携包的设计都非常精美靓丽，看着LocoRoco那样[illegible]的外形，就让人忍俊不禁。这两款便携包的售价都是1549日元（约人民币109元）。



## [illegible]

由美国知名游戏周边厂商DreamGEAR公布的这款iSound家族的新成员——PSP专用超级剧场音响底座，不但在外表上看起来大气庄重，而且效果也是不同凡响。该产品合理的外形设计使其与PSP能够完美的组合在一起：下方的底座台除了可以控制音量以外，顶部还镶有PSP的底座，可以将PSP直接固定在其顶上；左右两个平板扬声器的外形正好与PSP左右两侧直贴合，也是直接压在底座台上，而且[illegible]装卸非常方便。厂商还会附赠一个专门的便携箱，这就大大提高了整套设备的移动性能。再从这款商品的硬件性能上来看，它采用了高效率驱动设备，两个扬声器的[illegible]也很[illegible]。[illegible]有音量旋钮、超重低音加强按钮以及立体声效果加强按钮，随产品附赠的红外遥控器更是方便了玩家欣赏影像及音乐。该产品[illegible]两种颜色供玩家选择，采用了市场开放式售价，网络上的售价为43.99美元（约人民币353元）。

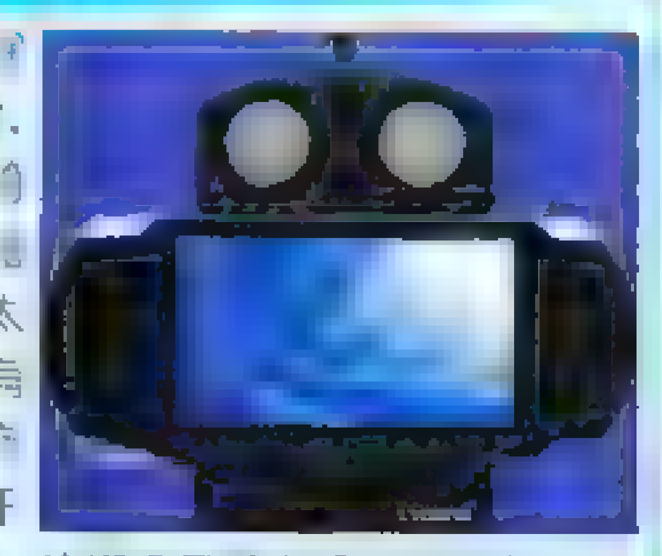
## PSP电影时间音响底座

下面要为大家介绍的依旧是美国硬件厂商DreamGEAR的 Sound 家族新产品——一款名为"电影时间"的音响底座，这款产品的外形就好像一个枕头，上方多出的一个支架可以用来固定PSP主机，两旁的按钮分别是开关和低音加强按钮。之所以称这款产品为"电影时间"，正是因为其优越的高低音表现能营造电影的气氛，4个独立的高音、低音左右声道扬声器不但在音量上大大提高，而且能够覆盖到更高的高音部分以及更低的低音部分，让你在使用PSP欣赏电影时更加投入。这款产品不但可以通过电源驱动，还支持电池驱动，采用标准的3.5mm音频输入接口使它不仅可以配合PSP使用，还可以用来配合iPod以及其他MP3播放器。该产品只有黑色这一种版本，采用了市场开放式售价，网络售价为54美元（约人民币4[illegible]元）。

## PSP车载影院 2 GO版调节器

接下来介绍的是DreamGEAR公司iSound系列的另一款新产品PSP车载影院[illegible]。目前"车载影院"的独立版已经开始在网络上销售，它最大的特色就在于"车载"二字上。该周边提供有[illegible]车载[illegible]接口和PSP车载[illegible]接口，并附赠[illegible]，可以将[illegible]固定在车内座椅的[illegible]上。而这次推出的[illegible]版本则是在原有的"车载影院"基础上又加入了一个[illegible]FM[illegible]节器，在44期中我们曾为大家介绍过。FM[illegible]最大的功能就在于将PSP的音频信号发送到FM广播上，将[illegible]车载FM[illegible]。[illegible]版本，采用开放性售价，网络售价为[illegible]美元（约人民币320元）。

这款同样属于iSound家族的新产品"Show me"开创了[illegible]便携音响在整体设计上可谓独特。它的下部虽然也有[illegible]支撑，但扬声器的位置却排在了PSP的顶上，整体的外形设计相当简单，顶部突出的部分可以将PSP主机悬挂在空中[illegible]。该产品的两个附加扬声器的效果不算[illegible]，只是在距离上靠得有些太近，因此立体声环绕效果方面的表现有些不足，但这样的设计有效减小了产品的体积，对于经常外出的用户携带起来确实非常方便。这款设备同样可以通过外接电源和电池进行驱动，而且便于安装，[illegible]的设计也大大方便了玩家。它的颜色目前只有黑色，价格采用了市场开放售价。



# PSP舞台便携音响

最后介绍的这款iSound家族新产品"Stage"

舞台便携音响可以说是整个系列便携性能最强的一个了。它最大的特色就在于简单化，将音响作为底座的设计方式使得其整体...来有些简陋，颜色只有一款黑色可选，塑料外壳封装...相对较低。

...们愉快轻松的...松的心情...MARQUEZ gauche...ocoRoco、GARCIA MARQUEZ gauche 两...标牌上也印着该品牌...的PSP主机与...配有两个...

...价为8500日元（约人民币598元）。

同样...方便在插入GBA标准卡带而突出一块的情况下，将NDSL放入便携包中。表面的3D立体橡胶形状NDSL的LOGO标志看起来也是非常的庄重。这款便携包共有红、黑、蓝、黑4种颜色可以选择，任天堂官方认证产品，同样采用了开放售价，并且随包还附赠屏幕清洁布一块。

## [illegible]

在上期的《[illegible]消息》中我[illegible]大家介绍了Pe[illegible]con厂商推[illegible]M[illegible]，在发售后不久，就被玩家们找到了一个重大[illegible]当你[illegible]玩《[illegible]传奇》这款游戏时，段上的[illegible]然全是[illegible]大[illegible]。[illegible]一个[illegible]。但[illegible]对于Pe[illegible]，大[illegible]广[illegible]消费者[illegible]的[illegible]，[illegible]，不[illegible]。要是[illegible]一个来伤了心爱的小P再后悔可就来不及啦

## NDS皮革便携包[illegible]

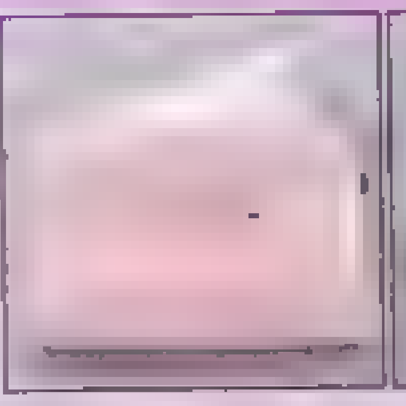
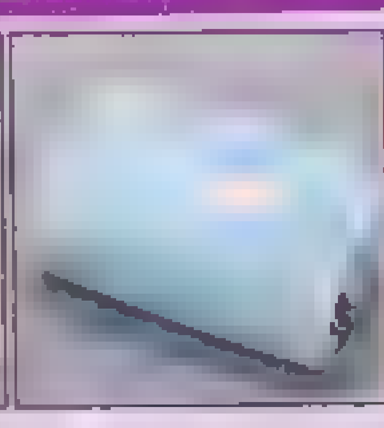
首先，[illegible]LOAS[illegible]便携[illegible]日本[illegible]上[illegible]，[illegible]选择[illegible]，[illegible]人为[illegible]。[illegible]的尺寸为[illegible]，[illegible]用了[illegible]，[illegible]，[illegible]外表上[illegible]大[illegible]的[illegible]，[illegible]币169元)。

另外[illegible]。包的外部设计简约，正面还压有NDS标志的凹模，采用皮带进行捆绑。打开包体后需要将NDS上部固定在卡位皮筋上，下部放入卡位槽内。这样不仅起到了固定主机的作用，下部卡位槽还可以防止NDS边缘的[illegible]皮肉之苦。这款便携包共有浅棕和黑色两个版本，握着它玩游戏手感也还不错。由于采用人造革制造，因此价格上也要比上面介绍的牛皮便携包便宜许多。产品采用了开放式售价，网络上的售价为1300日元（约人民币92[illegible]

## [illegible]

前面为大家介绍了几款风格清新的便携包，下面再为大家介绍一款同样由LOAS推出的成人向真皮便携[illegible]。这款便携包的[illegible]采用[illegible]皮革制作，上面[illegible]有[illegible]NDS[illegible]的金属[illegible]，看起来[illegible]。[illegible]较大的[illegible]玩家[illegible]，并且[illegible]有[illegible]，有效防止了[illegible]NDS[illegible]表[illegible]。这款便携包的内部也配有[illegible]皮筋，因此同样可以在[illegible]主机[illegible]游戏。该产品颜色共有[illegible]种。采用[illegible]材料及设计风格[illegible]的PSP版便携包我们在[illegible]《掌机[illegible]》中已经为大家做了介绍，看来LOAS还真是[illegible]玩家。这款便携包依旧是任天堂[illegible]产品，售价采用市场开放[illegible]，[illegible]上[illegible]为[illegible]日元（约人民币119元）。

## LOAS推出NDS、NDSL化妆便携包

日本著名周边厂商LOAS制作的便携包，总是能给人与众不同的感觉，该厂商制作的多款便携包不但气质非凡、做工精细，而且设计和构思上总有些独到的见解。比如下面介绍的这款NDS化妆便携包，色彩柔和纯正，质地也是轻柔美丽，整体看上去就好像用来装化妆品的小包一样可爱，相当符合广大MM玩家的口味。不仅如此，最近LOAS还特意推出了新款的NDSL版，新的版本在原有设计风格的基础上，将包内外部材质由布纹材质更改为塑性纹理真皮材质，大小由原来的[illegible]mm×45mm×[illegible]mm的NDS尺寸更改为156mm×36mm×95mm，拉链部分也由双拉链头改为单拉链，并且还在拉链上特地增[illegible]金属饰物，[illegible]。新的NDSL版便携包在装入NDSL后包的内部还留有足够的空间，可以在插入GBA标准卡带的情况下装入NDSL主机。虽然厂商并没有配置挎肩背带，但NDS版[illegible]，以便玩家们不时之需。两款便携包的正面分别挂着NDS和NDSL的铭牌，打开包内部采用的[illegible]材质不但起到清洁主机的作用，而且可以防止[illegible]对主机造成的伤害。当然，这两款便携包也都经过了任天堂官方认证，并有[illegible]颜色可供选择，官方采用市场开放售价，两款便携包在网上售价都在1600日元左右（约人民币112元）。

## 低反弹材料制作的NDSL软质便携包

这款同样由LOAS制作的NDSL软质便携包采用EVA有机材料，[illegible]制作而成，整个包体柔软结实。[illegible]采用了双拉链头[illegible]设计，有[illegible]两种颜色可供选择。打开包体后，可以看到[illegible]，将[illegible]挂在[illegible]的下角，就可以在不取出主机的情况下进行游戏，而且手感也相当不错。这款包的厚度有40mm，相对其他包体而[illegible]，但由于材料的[illegible]性，因此放入一些卡片[illegible]。[illegible]大家的[illegible]。同样是一款任天堂官方认证产品，[illegible]，网络售价为1092日元（约人民币77元）。

## [illegible]

由LOAS制作的这款EVA材质的NDSL便携包，本着安全、可靠的原则，尤其是让那些经常外出的玩家用起来产生[illegible]非常[illegible]。这款便携包的外壳由于采用了半硬质EVA有机材料制作，[illegible]对于[illegible]，保护你的[illegible]机远离危险。而且同样作为LOAS公司的产品，也具备了双拉链头及拉链头内隔离膜保护的设计。该产品与介绍的[illegible]几个便携包最大的不同就在于[illegible]，[illegible]NDS卡片以及触控笔这类小物品。该产品共有[illegible]颜色可以选择，同样是任天堂官方认证商品，采用开放式售价，网络上售价为[illegible]日元（约人民币[illegible]元）。

## LOAS发布NDSL屏幕保护贴

这款由LOAS制作的NDSL专用屏幕保护贴最大的特色就在于其超高的透明度。这款产品由于采用了PET（聚对苯二甲酸乙二酯）这种无毒无害的高质量材料制作，因此透明度达到95%以上，贴在NDSL屏幕上甚至会让你完全感觉不到它的存在。PET材料的另一大特性就是高韧性，因此这款产品不但坚硬、强度高，而且其优质的韧性更是能保护屏幕及其自身不被划伤，再"杀屏"的游戏也能对付得轻松自如。另外，这款屏幕保护贴的厚度也只有100μm（也就是0.1毫米），这样的厚度就更让人感觉不到屏幕保护贴了。该产品在揭下后也不会在NDSL屏幕上留下任何残痕，适于玩家今后更换。这款产品同样是任天堂官方认证商品，采用市场开放售价。

## GBA组装屏幕

近日，GBA组装屏幕悄然走上货架，现在笔者手上的屏幕是"两用型"的，所谓"两用型"是指这种组装屏幕附带有前光板，并有一个GBA转SP数据带，可以用在SP上。

▲ 从正面看与普通屏幕没什么区别（最外层的前光板由胶布粘着）。

▲ 背面有GBA转SP数据带，上面的两个焊点是给前光板通电的。

▲ 装在GBA上非常完美，看不出有什么变动（未装发光板

▲ 装在SP上的效果（右边是原装的SP，前光效果的好坏与安装的环境有关）

优点是物美价廉，我这个两用型的市场价在1[illegible]块左右，而且这种屏幕是友达光电（也就是台湾的AU）出的，质量自然不会比原商的差。缺点是安装比较麻烦，一个是发光板装在GBA上必须要对外壳动手术，再一个就是屏幕主体与SP的外壳不符，装上时也要搞点"[illegible]"。

总体来说，这款组装屏幕还是不错的（而且还是国货），看着这款屏幕，总觉得国产的GBA又进了一步了。

（该消息由"哈曼大人"友情提供）

后记：整理完这期的《硬件新消息》才发现这期竟成了美日两家厂商的专场。下面预告一下下期的内容，首先[illegible]软件会登上我们的栏目，然后还会有一套超眩目的NDS便携包带给大家！我们下期再见

文 江西恐龙 编 马修

# 掌机市场扫描

每年的[illegible]七月初七是我们中国[illegible]的七夕节，也称"乞巧节"、"女儿节"，相传这天是牛郎和织女在鹊桥相会的日子，当晚千万只喜鹊飞来搭成鹊桥，让牛郎织女走上鹊桥相会。久而久之现代人也就把这天当作是情人节来过了。在此笔者祝愿各位情侣朋友生活美满、幸福每一天！

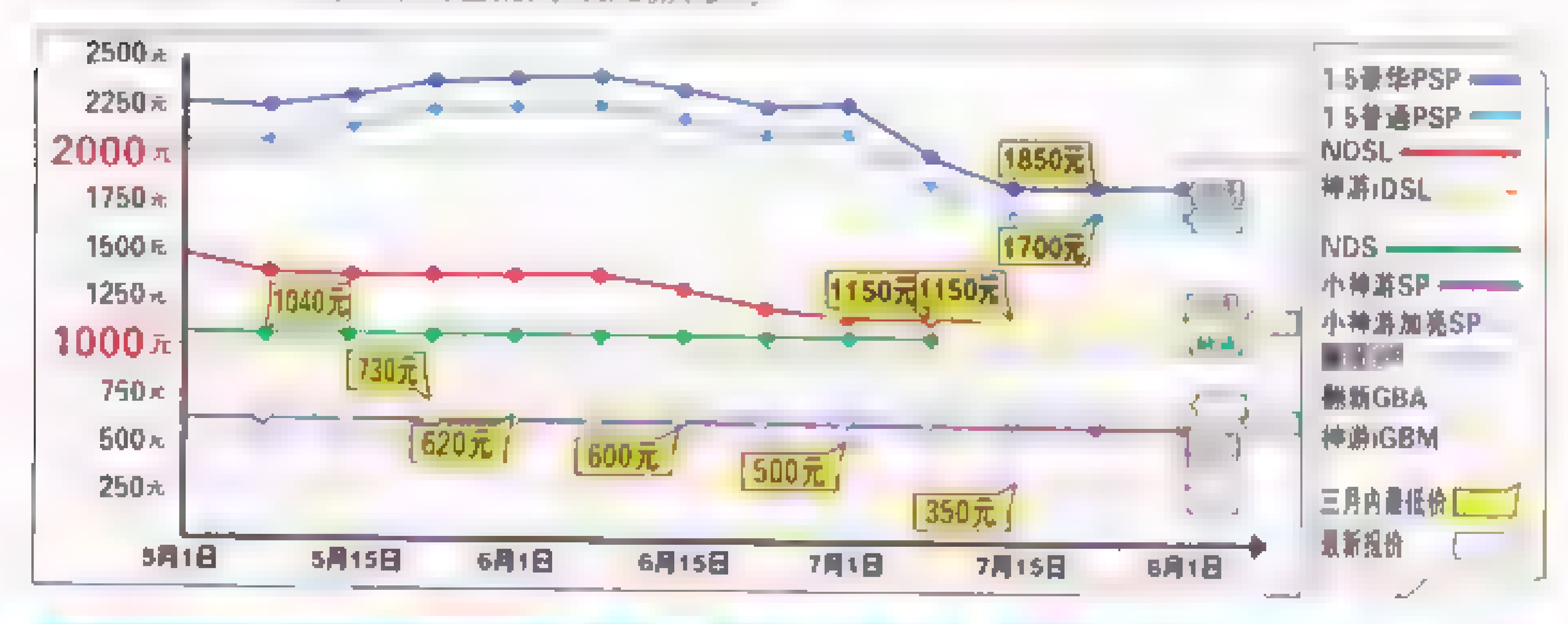
[illegible]

▲Ewin2 microSD的外壳做工相当精致，只可惜体积和防尘卡相[illegible]大了一些

且都为完美正式版。有朋友想问如何区别试用版以及完美版。笔者在这里做个小介绍：1个月前推出的试用版和现今推出的完美版，两者在电路设计上无任何区别，也就是说万一不小心买到试用版也没必要去担心卡有质量问题。他们之间的区别首先在于包装，试用版的包装为全英文包装，盒子上贴有一张"试用版"的标签，这批货是销往香港以及海外市场的，盒子里配备有一个烧录器，一张防尘卡形状的烧录卡，一张GBA卡带形状的备用外壳（给NDS主机专用的）。而正式版的包装为全中文简体，盒子内的防尘卡形状烧录卡做工更加精美，并且多加了淡蓝色、深蓝色两组防尘卡形状的备用外壳。目前G6L的制造商Gbalpha小组已经表示：所有购买了试用版G6L的玩家可以去购买地免费更换为正式版外壳。笔者在广州几家游戏店询问此事，得到的答复是：确有此事，但厂家免费提供的外壳暂未到货，请耐心等待数日，到货之后即可免费更换。

也有不少的玩家反映说首批试用版的质量有些问题，很容易出现"再次开机后发现游戏全部消失"、"游戏目录变成乱码"、"无法升级内核"等等问题，笔者购买的试用版也出现了上述问题，不过在官网上下载修复工具将这些问题完美解决。如果有购买了G6L的朋友遇到这类问题，请到以下地址下载"G6系统修复工具 v1.0.0.11" http://www.gbalpha.com/China/gbalpha download。

不仅是G6L，也有其他烧录卡小组也加入到这场战斗当中，EWIN小组在沉寂了一段时间之后，正式推出EWIN2代系列NDS烧录卡，它们分别为EWIN2-SD、EWIN2 miniSD、EWIN2 microSD。价格相当低廉，笔者收到测试样卡之后大致试用了一段时间，发现这系列烧录卡的优点是外壳做工精致，价格便宜；不过缺点是外型不是完美的防尘卡形状，且不支持烧录GBA游戏。G6L以及EWIN2系列烧录卡的更多详细评测，请大家关注本期的相关评测文章。




[illegible] www. level up cn mail）查询。

| 城市 | 提供者 | PSP(豪华版) | PSP(普通版) | iDSL | NDSL | NDS | iGBM | GBM | 小神游SP | GBA SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东广州 | 江西恐龙 | 1800（1.5） | 1650（1.5） | 1180 | 1150 | | 730 | | 660（背光） | 620 |
| 广东深圳 | 久圣电玩 | 1650 | 1450 | — | 1150 | 1000 | — | 630 | 680（背光） | 650 |
| 福建厦门 | 快乐多电玩 | 1830（1.5），1600（2.6） | 1650（1.5） 1400（2.6） | 1150 | 1150 | 970 | 750 | | 660（背光） | |
| 安徽合肥 | 红星四海电玩 | 1850（1.5） 1550（2.7） | 1700（1.5）, 1400（2.7） | 1150 | 1100 | 950 | 680 | 630 | 620 | 630（背光） 550 |
| 山西太原 | [illegible]电玩 | 1680 | [illegible] | 1180 | [illegible] | 950 | 760 | 800 | 680（背光） | 640 |
| 天津 | 天龙MARS | 1650 | — | — | 1?0（欧版） 1200（日版） | 990（DS） | - | 760 | 650（背光） | |
| 浙江杭州 | 玩之道电玩专卖店 | 1900 | 1700 | - | 1198 | | | | 660（背光） | |

# 掌机游戏综合发售表

8月上旬最受玩家们期待的无疑是PSP上的《SD高达G世纪 携带版》了，相信为这款系列的集大成之作而买下PSP的人应该不在少数。而预定同日在PSP上发售的《[illegible]》和《[illegible] 携带版》都是[illegible]一段时间未推出续作[illegible]的作品，系列的FANS应该都会鼎力支持吧。NDS方面，《星际大战 秘密指令》在众多益智游戏中脱颖而出，成为8月上旬NDS上最大的亮点

**发售表阅读提示**

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

## GAMEBOY ADVANCE

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2006年7月27日** | | | |
| 几何世纪 轨道索引<br>bit Generations ORBITAL | Nintendo | ACT | 2000日元 |
| 几何世纪 彩色方块<br>bit Generations COLORiS | Nintendo | PUZ | 2000日元 |
| 几何世纪 声音航海家<br>bit Generations Soundvoyager | Nintendo | PUZ | 2000日元 |
| 几何世纪 数字驱动<br>bit Generations DIGIDRIVE | Nintendo | PUZ | 2000日元 |
| **2006年8月3日** | | | |
| [illegible] | Nintendo | [illegible] | [illegible] |
| **2006年8月[illegible]日** | | | |
| 超级机器人大战 原创世纪<br>Super Robot Taisen Original Generation | Atlus | [illegible] | [illegible] |

## Nintendo DS

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2006年7月27日** | | | |
| 人生游戏DS<br>人生ゲームDS | Atlus | TAB | 4800日元 |
| 甲虫王者 [illegible]之路2<br>甲虫王者ムシキング　グレイテストチャンピオンへの道2 | SEGA | [illegible] | [illegible] |
| 古惑狼 节日狂欢<br>[illegible] | Vivendi Universal | TAB | 4800日元 |
| 宠物蛋的小店 请多关照<br>[illegible]のプチプチおみせっち [illegible] | NBGI | ETC | 4800日元 |
| [illegible]篮球 3on3<br>マリオバスケット 3on3 | Nintendo | SPG | [illegible] |
| **2006年8月3日** | | | |
| 集合！口袋棒球DS甲子园<br>あつまれ！パワプロクンのDS甲子園 | Konami | SPG | 4980日元 |
| 爽快连锁方块 立体方块<br>気持ちよく連鎖 [illegible] | NBGI | PUZ | 3800日元 |
| 星际大战 秘密指令<br>[illegible] | Nintendo | STG | 4800日元 |
| 益智系列 拼图 [illegible]狗大集合篇<br>[illegible]编 | Hudson | PUZ | 2800日元 |
| 益智系列 拼图 小猫大集合篇<br>[illegible]こねこあつめ[illegible]编 | Hudson | PUZ | 2800日元 |
| 昆虫镇的昆虫物语<br>[illegible] | Taito | ACT | 4800日元 |
| **2006年8月10日** | | | |
| 解谜 璀璨的星光大道<br>クイズ きらめきスターロード | Taito | AVG | 4800日元 |
| 实战柏青嫂必胜法 北斗之拳SE DS<br>実戦パチスロ必勝法！北斗の拳SE DS | SEGA | SLG | 4200日元 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 中学英语单词目标1800 DS<br>中学英単语ターゲット 1800 DS | IE Institute | ETC | 3800日元 |
| 英语单词目标1900 DS<br>英単语ターゲット 1900 DS | IE Institute | ETC | 3800日元 |
| 益智系列Vol.4 加减法填字游戏<br>パズルシリーズ Vol.4 カックロ | Hudson | PUZ | 2800日元 |
| **2006年8月21日** | | | |
| 天诛 暗影<br>Tenchu: Dark Secret | Nintendo | ACT | 29.99美元 |
| **2006年8月24日** | | | |
| 恐龙王之战 太古的漂流者<br>ダイノキングバトル 太古からの漂流者 | Taito | RPG | 4800日元 |
| 最终幻想III<br>ファイナルファンタジーIII | Square Enix | RPG | 5800日元 |
| 魔法工厂 新牧场物语<br>ルーンファクトリー 新牧场物语 | MMV | SLG | 4800日元 |
| **2006年8月31日** | | | |
| 修身养性的成人涂鸦本DS<br>こころを休める大人の塗り絵DS | Ertain | ETC | 3800日元 |

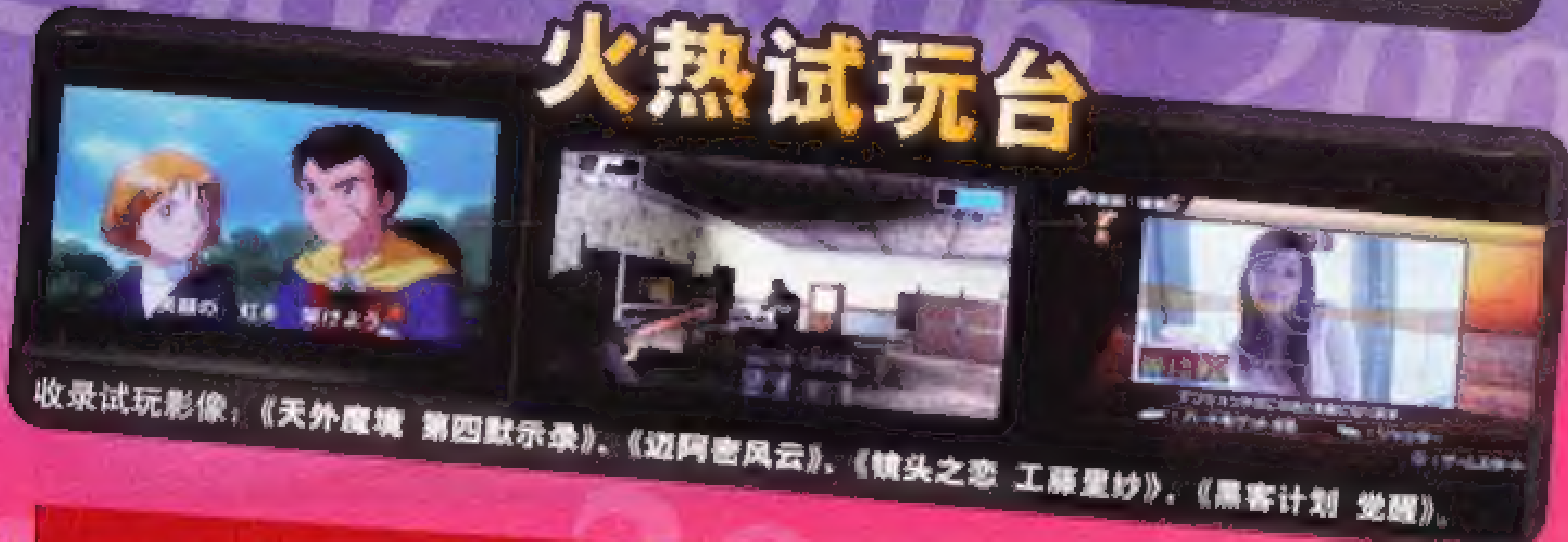
## PlayStation Portable

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2006年7月27日** | | | |
| 电车GO！口袋版 东海道线篇<br>电车でGO！ポケット 东海道线编 | Taito | SLG | 3800日元 |
| 大联盟棒球2K6<br>メジャーリーグベースボール2K6 | Spike | SPG | 4800日元 |
| 达比赛马P<br>ダービースタリオンP | Enterbrain | SLG | 5200日元 |
| **2006年8月1日** | | | |
| 超级猴球大冒险<br>Super Monkey Ball Adventure | SEGA | AVG | 29.99美元 |
| **2006年8月3日** | | | |
| SD高达G世纪 携带版<br>SDガンダム Gジェネレーション ポータブル | Banpresto | S・RPG | 4800日元 |
| 杀戮之心 携带版<br>カルネージハート ポータブル | Genki | SLG | 4800日元 |
| 极魔界村<br>极魔界村 | Capcom | ACT | 4800日元 |
| FIFA 街头足球2<br>FIFA ストリート2 | EA | SPG | 4800日元 |
| 音乐爆破<br>Every Extend Extra | NBGI | ACT | 4800日元 |
| **2006年8月10日** | | | |
| 拳手之路2<br>ボクサーズロード2 ザ・リアル | Ertain | ACT | 4800日元 |
| 数字游戏&绘画解谜<br>ナンプレ&お絵かきパズル | Success | PUZ | 2800日元 |
| 实战柏青嫂必胜法！北斗之拳SE 携带版<br>实战パチスロ必胜法！北斗の拳SE ポータブル | SEGA | SLG | 4200日元 |
| **2006年8月24日** | | | |
| 胜利海报2006<br>ウイニングポスト6 2006 | Koei | SLG | 4800日元 |
| 国王领域 附加版 II<br>KING'S FIELD ADDITIONAL II | Fromsoftware | RPG | 3800日元 |
| 罪恶装备 审判<br>ギルティギア ジャッジメント | Arc System Works | ACT | 4800日元 |
| 随身汉字迷题 挑战！汉字检定2006<br>THE どこでも汉字クイズ～チャレンジ！汉字检定2006～ | D3 Publisher | ETC | 2500日元 |
| 鬼魂力量VS混沌时代<br>スペクトラル VS ジェネレーション | Idea Factory | FTG | 4800日元 |
| 滚滚水银球<br>タマラン | SCEJ | ACT | 3800日元 |
| 七田氏锻炼 右脑锻炼 携带版<br>七田式トレーニング 右脳锻炼ウノタン ポータブル | Interchannel | ETC | 4800日元 |
| 摩托GP<br>MotoGP | NBGI | RAC | 4800日元 |
| **2006年8月** | | | |
| 瓦尔哈拉骑士<br>VALHALLA KNIGHTS | MMV | ACT | 4800日元 |

# 口袋光环 精彩内容导视

VOL.45

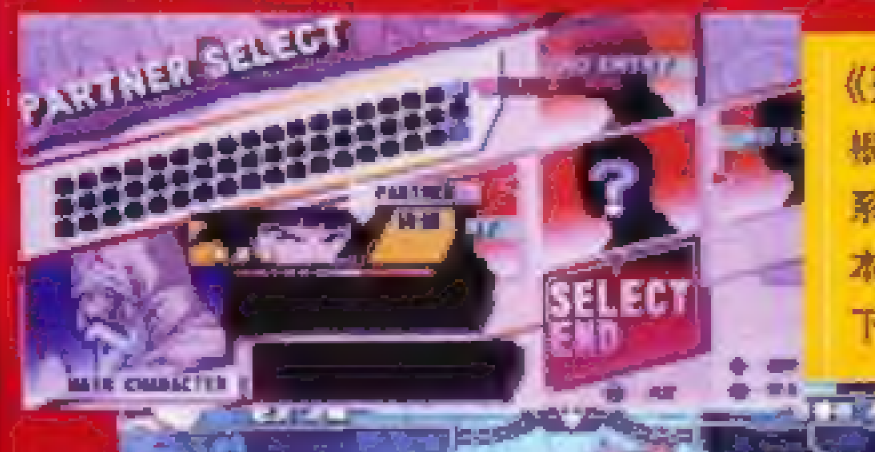
收录宣传影像：《马里奥篮球 3对3》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《最终幻想III》、《圣女贞德》、《伦敦黑帮》。




收录试玩影像：《天外魔境 第四默示录》、《迈阿密风云》、《镜头之恋 工藤里纱》、《黑客计划 觉醒》。

## 劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。




**《死神 BLEACH 灵魂升温 3》**

根据热门动漫《死神 BLEACH》改编而来的 PSP 对战游戏系列《死神BLEACH 灵魂升温》的第三作现已登陆PSP了。本作在游戏方面的革新十分多，让我们随着影像来看一下吧。

**《乐克乐克》**

SCE 出品的创意游戏《乐克乐克》终于和大家见面了。下面就让我们来看看这款清新可爱的游戏的表现吧。

只要在2006年8月21日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中153页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第47辑上公布，敬请关注。

定价：8.8元
ISBN 7-88488-809-2

THE KING OF POCKETGAMES